平成4年6月10日発行(毎月1回10日発行)第6巻第6号(通巻63号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX・FAN
MOOK
エムエスエックス・ファン
MSX・FAN
毎月ディスクが付録!!
新作ゲームがぞくぞく登場!
これは見逃せない!
今月のファンダム!
3D
キュウリだ!!
A-MAN
NEW
ピンクソックス8
コンチネンタル
㊙情報満載
(ピラミッドソーサリアン
MAPコレクション、
SLG実力診断テスト)
ゲーム十字軍
SCOOP
プリンセス
メーカー
キャンペーン版
大戦略II
らんま1/2
ブライ下巻完結編
ATTACK
ヨーロッパ戦線
1992
JUNE
6月情報号
980YEN
特別付録
スーパー付録ディスク
「プリンセスメーカー」
発売直前! かわいい声で
キミに話しかける声つきデモ
●掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)●「シムシティー」の最新生画面
●掲載CG/教材CG●ファイラ「AEG」の新バージョン/漢字表示ツール
●クイズ&オマケファイル ほか

brother

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

1.血ぬられた王家の秘宝
2.魔の下僕ガッシュの陰謀　3.心を失った姫君
4.嘆きの神殿　5.魔王ギルバレスの迷宮

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

5月22日発売

画面写真は開発中のものです。

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」（¥6,800 TAKERUで発売中）が必要です。
※「戦国ソーサリアン」（¥4,800）も好評発売中！

TAKERU価格3,500(税込)

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールハイト

ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 好評発売中！

急きょ決定したビッグニュース！なんと、「ピラミッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7,800円（税別）という、モノすごくお得な限定パッケージ版が発売！全国で3,000本しかない、超貴重品！ただ今発売中！とにかく早いもの勝ちだ！品切れの際はゴメンネ。

特報！ すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ

いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃーんと特典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円（税込）で買えちゃうのだ！もちろん、カップリングパッケージに入ってるよ！熱烈ファンに、絶対損はさせないTAKERUなのだ！

「ピラミッドソーサリアン」だけ欲しいっていう君へ

ただ今、「ピラミッドソーサリアン」単体パッケージが発売中!! これは3,800円（税別）だ！これを買ってほしい!! そしてビックリ、TAKERUからは3,500円（税込）。こちらは5月22日の発売！このどちらかを買ってくれっ！

ブラザー工業株式会社 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

MSX・FAN 6 1992 JUNE

CONTENTS

FAN SCOOP

FAN ATTACK

FAN NEWS

PROGRAM

INFORMATION

特別付録

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪ ❹
対応機種	MSX 2/2+ ❺
VRAM	128K ❻
セーブ機能	ディスク ❼
価格	6,800円 ❽
ターボRの高速モードに対応 ❾	

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2＋からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2＋でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX R と表記さています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。

FAN SCOOP

やった〜！ 待ちに待って、ついに発売だあ!!

Princess Maker
プリンセスメーカー

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
5月14日発売予定

媒体	2DD×7 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価格	14,800円

要、漢字ROM
ターボRの高速モードに対応

このごろビッグタイトルの移植が多いなか、ダントツ人気のプリメ。ただ移植するだけじゃないマイクロキャビンに拍手！

父と娘の感動の出会い。これからすべてが始まる

プレイヤーである勇者は、平和な王国に攻め込んできた魔王軍を倒した英雄なのだ。しかし、その戦いで傷ついた体では、もう戦えないと判断し、これからは身寄りのない子を育てることにするのだった。国王からいただいた屋敷と養育費で、1人の女の子を孤児院から引きとって育てることにした。今日はその子が屋敷にやってくる日。

コンコンコン。広い屋敷に響きわたる玄関のドアをノックする音。つづいて、幼い女の子の声がドア越しに聞こえる。

「ご、ごめんください」

ドアを開けると、そこには人形を抱いた、かわいらしい女の子が立っていた。

「やあ、よく来たね。どうぞ、中にお入り」

元勇者は、笑顔でその子を玄関ホールに招き入れた。

「こんにちは、勇者さま。は、はじめまして」

不安と期待が、女の子の言葉をつまらせた。

「こちらこそ、はじめまして。ここまで、遠かっただろう。疲れてないかい？」

「そんなことありません。お招きいただいて、どうもありがとうございます」

「いやいや、それより、のどが渇いているみたいだね。そうだ、ミルクは好きかな？」

「はい、大好きです。でも……」

「それはよかった、食堂に今朝届いたばかりのがあるんだ。ついておいで」

「あ、ありがとうございます。勇者さま」

「ちがうよ。間違えちゃ駄目だよ」

「え……？」

「もう勇者なんかじゃないんだ。今日から君のお父さんなんだよ。さあ、ついておいで」

それを聞くと女の子は、不安の消えた光輝く笑顔でいった。

「ハイ、お父さん！」

何のためらいもなく、自然にこの言葉が出てきた。2人は寄り添うようにして、屋敷の奥に消えていった。

こうして、8年間におよぶ2人の生活が始まるのだった。この出会いを祝うかのように、春の日差しは暖かく、そして、風はおだやかに流れていた。

本家、PC-98版

↑さすが98版だけあって、ドットが細かい。MSXでも、これくらいの解像度がふつうに使えれば、いうことないのにね

そして、MSX版だ

↑上の98版の画面と比較してほしい。全く見劣りがしない、すばらしい画面に仕上がっている。MSXというハードを考えれば、これで限界なのだろうか？

※画面は開発中のものです。

プリンセスになるためにはどうすればいいの？

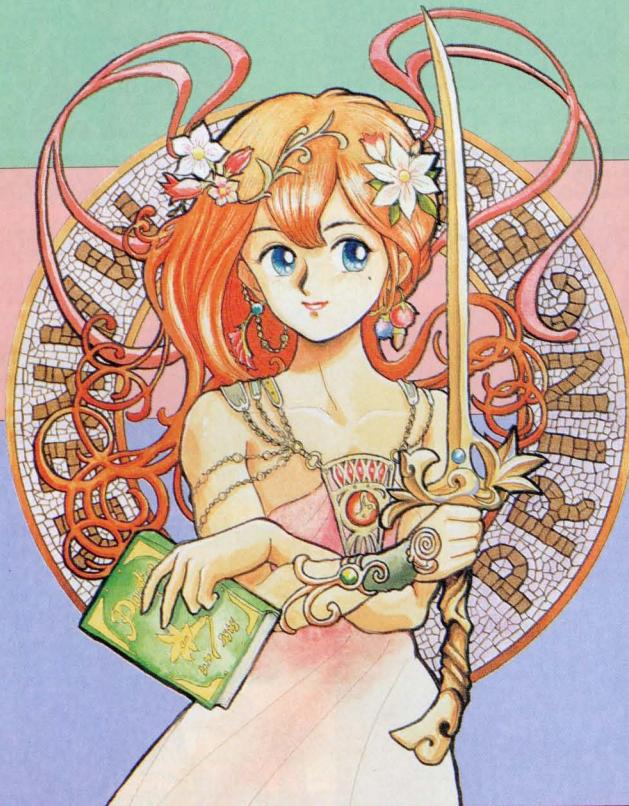
やっと自分の手で娘を育てられる日がやってきた。『プリンセスメーカー』というくらいなんだから、娘をプリンセスに育てるのがいちばんの目標だよね。ゲーム中の養育期間は10歳の4月1日から、18歳の3月31日までの8年間。このあいだに、いかにしてプリンセスにふさわしい能力を娘に身につけさせるかが、勝負の決め手。

でも、このゲームには全部で33種類（MSX版）ものエンディングが用意されているのに、その中のたった1つしか見ないんじゃ、ちょっともったいないね。この際、どのエンディングになるかなんて気にしないで、好みの娘に育てちゃえ！

さて、どのエンディングになるかは養育期間の終わったときの、娘のパラメータで決まる。このときいちばん重要になるのが、評価の値。プリンセスに育てたかったら、人からの評判が悪かったらダメってこと。それに気をつけながら8年間を有効に過ごしていこう。

スケジュールを決めましょう

毎月、10日単位で3つのことができるぞ。娘の現在までの状況をしっかりチェックして、時間をムダにしないように、スケジュールを組んでいこう。どんな娘に育つかはこのスケジュールで組んだ内容によって変わる。パラメータ次第だぞ！　この自由度の高さがこのゲームのウリでもあるからね。

習い事をさせるも良し、好きなものを買ってやるもいい。ただ、そんなことばかりやってたら、すぐにお金がなくなるぞ。そんなときはアルバイトをさせて、お金を貯めるのだ。あんまり重労働をさせていると、娘の体調が心配だから、お休みも必要。時間をうまく使うのだ。

●習い事：武芸、学問、礼法の計3つ。どれもお金がかかる。
●武者修行：経験値と評価を得たいならこれがいちばん。
●アルバイト：年齢が上がると数が増える。疲労に注意。
●バカンス：無理をした心と体をリフレッシュする。
●休息：疲れてたら、10日間のお休みで、遊ばせてあげよう。そのかわりモラルが減るぞ。

年に1度のイベントに参加だ

毎年10月の収穫祭には、ミス・コンテストと武闘会とが行われる。優勝すれば、娘の評価が上がるんだ。そういうことなら出場させない手はないね。そのためにも日頃の鍛練が大切だ。でも、最初のうちに優勝なんてとても無理。汚い手だけど、お金さえあれば、審査員を買収できるんだ。そうすれば優勝も夢じゃない！　それがイヤな人は実力でどうぞ。

スケジュールを決めちゃう前にしておくこと

毎月のスケジュールを決める前に、いろいろやっておくことがある。娘の状態のチェックやそのほかいろいろとある。忘れずに実行すると、ちょっと得することもあるぞ。

★娘のパラメータチェック：疲労度が高いと病気に、モラルが低いと不良になってしまうから注意しておくように。
★王様に会う：王様に認められると評価がグンとアップするぞ。そのためには気品が必要。
★街のウワサを聞く：娘の有名さ、長所、短所がわかる。
★娘と会話：娘の状態を考えた会話をすれば、パラメータが上昇することがある。
★街に買い物：武器や防具、数々のアイテムが売られている。

自分の娘なんだから、よ～く知っておきましょ

体力　健康には欠かせないパラメータ。こいつが低くて、疲労がたまると病気になりやすい。

腕力　女の子なのに腕力がいるのだろうか。こいつが高いと、武者修行の戦闘に有利になる。

知力　天才、秀才、etc.頭がいいに、こしたことはない。やっぱり、バカはだめですよ。

気品　女らしさの証？　これが高ければ、きっと王様も気に入ってくれるはずだ。

根性　1に根性、2に根性。少々疲れたって、根性でカバーするのだ。

疲労　最も気にしてほしいパラメータ。病気になる原因は疲労にあり。

色気　シャキーン、女には女の武器がある。男を色仕掛けでおとすような娘はイヤだね。

モラル　モラルのたりない子は、反抗的で人からやっかい者扱い。グレる原因はココにあり。

評価　高けりゃ、高いにこしたことはない。評価が上がれば、それだけ野望に近づくぞ。

経験値　レベルアップには欠かせないパラメータ。レベルが高ければ、それだけ戦闘に有利だ。

プロポーション　体に関するパラメータのバランスが悪いと、低くなる。通常、％で表す。

戦闘技術　武者修行の戦闘に影響するパラメータ。強くさせたい人はここを鍛えるべし。

素早さ　早ければ先に攻撃ができるし、敵の攻撃を避けることだってできちゃう。

装甲強度　敵からの攻撃を受けたときの防御値。高いとそれだけ受けるダメージが少ない。

攻撃増強　攻撃は最大の防御なり。高ければ、1回で敵に与えるダメージが大きくなる。

HP・MP　それぞれ、体力・知力と同じ値になっている。そっちを鍛えれば、こっちも上がる。

なにはともあれ、子育て開始だよ〜ん♥

プレイヤーが育てることになったのは、10歳のカワイイ女の子。まずは名前を決めてあげましょう。最初にプレイヤーの名字を決めるんだけど、自分の娘なんだから、当然、同じ名字がつくことを忘れずに。次に娘の名前を決める。どんな名前にしようか、みんなも気をつかうんじゃないかな？　好きなアイドルの名前をつけようと、自分の彼女の名前をつけようと自由だが、相手は女の子なんだから、あんまりヘンなのは考えものだ。ちなみに『ドラクエI』や『ザナドゥ』のように、名前によってパラメータやエンディングが変わることはない。

それが終わると、娘の生年月日も決めることができる。それによって、星座も決まるぞ。これは、なるべく4月生まれにしておくほうがいいと思う。年齢に応じて、実行できるアルバイトの数が違ってくるのだ。早く歳をとれば、それだけ早く新しいアルバイトができて、ゲームが有利に進むからだ。

最後に決めるのは血液型。4つのなかから選ぶんだけど、これにはさりげなく、ゲームバランスを壊さない程度にある効果が隠されている。それは……ひみつのアッコちゃんよ〜ん。

名前を決めよう！

↑好きな女の子の名前をつけて、ニヤニヤしているのはだれだ

生年月日も決める

↑とくにゲームには、なんの影響はない。ちなみに、担当者は5月20日生まれだ

娘の誕生!!

よ・ろ・し・く・ね♥
パパ♥

声も出るし、エンディングも増えたし、言うことなし!!

MSX用は、新しく3種類のエンディングが追加されたし、そのほかにも、自分の娘が横山智佐さんの声でしゃべってくれるから、本当に会話している気分になれるぞ。

さてさて、やっと届いたサンプルバージョンで、実際にゲームを始めてみた。MSXで動くプリメをプレイできるなんて感動だぜ／　さあて、どういう娘に育てようかなあ？　やっぱり、気品の漂うおしとやかな女の子がいいかなあ？　う〜ん、迷っちゃうよお／

考えたすえに、とりあえずってことで、いろんなことを、ひととおり試してみることにした。もちろん、最初に実行したコマンドは親子の会話。うっひょ〜、大歓喜／　見事なまでに、しゃべるしゃべる。そのあとに、アルバイトや武者修行、教育なんかを順番に試しながらやっていると、あっという間にでもないが8年間が過ぎちゃった。このあとどんなエンディングになったかは次号のお楽しみ。

とまあ、こんな感じでテストプレイは終わり。いよいよ次号からはリプレイを開始するぞ。楽しみに待っててね。では。

←ちょっとお金はかかるけど、モラルが減らないからうれしいね

武者修行に出発!!

↑評価をたくさん得るなら、武者修行がいちばん手っとり早い

←ちきしょう、いきなりモンスターに出会ってしまった

アルバイト

↑16歳になると、全部で12種類のアルバイトができるようになる

武闘会

↑強い女の子に育てたなら、こちらに参加させてみてはいかがかな？

ミス・コン

↑気品、色気、プロポーションが関わるこのコンテスト。なんと、買収だって……

教育もだいじ

↑礼法以外は、クラスアップするたびに費用が高くなるぞ

直撃インタビュー

娘の声を演じてくれた横山智佐さんは、とっても明るい女性です♥

今回、MSX版『プリンセスメーカー』の娘の声を演じてくれた、横山智佐さんに、アフレコのあと、いろいろとインタビューをしてきた。わが取材班もマイクロキャビン側も、横山さんに会うのは今回が初めて。緊張の色が隠せない取材となってしまった。

編集部(以下、編) どうも、はじめまして、これからいろいろとお聞かせ願いますが、よろしくおねがいします。

マイクロキャビン川口さん(以下、川口) よろしくおねがいします。

横山智佐さん(以下、横山) はじめまして。こちらこそ、よろしくおねがいします。

編 では、まず最初になぜ、横山さんを選んだかについて、川口さんに聞きたいんですが。

川口 声を出そう、という企画が出たときに、開発スタッフのあいだで、まず、話に出たのが横山さんだったんです。

編 ほかの人の意見とかは?

川口 あったにはあったんですが、それほど強力な名前があがってこなくて……。結局、アニメの「ラムネ&40」のミルク役がよかったのと、「ドラクエ」のCDで、ムーンブルクのお姫さま役で、おちついた役もできるということで決めました。

横山 まあ、そうだったんですか。光栄ですわ。いろいろやっておくもんですねえ(笑)。

編 では、今度は横山さんに。アフレコを終えてみてどうでしたか?

横山 ええと、テストもろくにしないで、次々にやって、「これでいいのかなあ?」と思ったんですけど、そのことを考えると表現に出ちゃうから「いいんだろう!」って思って、おもいっきりやりました(笑)。

編 演じるうえで、難しかったところはありますか?

横山 そうですねえ、10歳から18歳までって、ずいぶん声だって違ってくるだろうし、8歳という年齢差を、どのくらいずつ変えていけばいいのかっていうのを、自分の判断でやらないといけなかったんで、そのへんが、ちゃんとできているのかなあって、心配してますけど。

編 アニメのほうが、絵が動く分、イメージがつかみやすいんじゃないですか?

横山 そうですねえ、でも、今日の場合、写真だけだったんですけど、すごくよく雰囲気はわかりましたよ。その絵に負けないようにがんばりました。

編 今回、気をつけたところはどのあたりですか?

横山 とくに声には注意しないで、雰囲気を大事にしました。私は、ふつうの現代っ子のイメージが、いちばん共感してもらえるんじゃないかと思って、何も意識せずに、ふつうの女の子を演じました。

川口 ゲームがゲームなんで、性格が特定できませんからねえ、ふつうの女の子って感じが、いちばんいいと思いますよ。

編 では、横山さんはうまくこなされていたと。

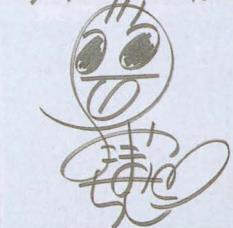
川口 そうですねえ。

横山 よかった♡ ゲームができるのが、楽しみですねえ。

編 今日は、お疲れのところ、ありがとうございました。

横山・川口 ご苦労さまでした。

PROFILE
横山智佐(よこやま・ちさ)
数々のアニメに出演している売れっ子声優。有名なのでは、老人Z(三橋晴子)、ミンキーモモ(ルピピ)、テッカマンブレード(ミリー)、ラムネ&40(ミルク)などがある。そのほかにもイメージアルバムCDに出演したり、外国映画の吹き替えなんかもこなしている。現在、週刊少年ジャンプ「ジャンプ放送局」のちさタローとして活躍中。本人いわく、あきっぽい性格だそうだ。

横山智佐さんのサイン入り色紙をプレゼントだ!

取材のあと、横山さんに無理をいって、サインをもらってきたぞ。これを抽選で3名にプレゼントする。ほしい人は、官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・学年(職業)・電話番号をハッキリとキレイな字で明記のうえ、下のあて先まで送ってくれ。締め切りは5月15日必着。発表は本誌7月号のプリメのページのどこかで行う予定。
〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメの色紙おくれ」係まで

つづいて、みなさんお待ちかね、イラスト募集のお知らせだ! 誰がなんといおうと、他誌で同じようなことをやっていようと、やるっていったらやる! 十字軍の「今月のおはがき」と「おはこん」だけがイラストコーナーではない!! あと、キミたちの「子育て日記」とかも送ってほしいぞ。こんなふうに育てたら、こうなったというのを書いてくれればOKだ。「プリメの～」係と書いてドシドシ送ってくれ。宛て先は色紙のと同じ。力作を待っている!

←なんともいえない、かわいいサインだ。イラストになっているのがいいね。当選したヤツは、家宝にしろよ!

抽選で3名にあげる!

FAN SCOOP

あの大戦略がグッとパワーアップして登場だ!!

キャンペーン版 CAMPAIGN VERSION 大戦略II

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
5月中旬発売予定

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
ターボRの高速モードに対応	

『キャンペーン版大戦略II』がついにMSX版で登場だ!! 多くの部隊を指揮し、キャンペーンを勝ち抜いていけるかどうかは、キミの頭脳しだい。さあ、戦いの火ぶたは切っておとされた!!

まずは大戦略の歴史をふり返ってみよう!

『大戦略』はプレイヤーであるキミが総指令官となって、1国家の全軍を率いてコンピュータや他の国を率いるプレイヤーとの総力戦を繰り広げる現代戦をモデルとしたコンピュータ・ウォーゲームだ。キミも一度は将棋を指したことがあるだろう。頭を使って自分の駒を進めていくところなど、まさに『大戦略』に通じるものがあるのだ。

⇧これがタイトル画面。MSX用に新たに作成されたものだ。まるで写真みたいだね

他機種で人気のあった『大戦略』がMSXに移植され、その本格的なシミュレーション性が多くのファンを引きつけた。まだ、生産タイプなどの設定もなく、両方同じ兵器を使って、プレイヤー対プレイヤー、プレイヤー対コンピューターのどちらかを選んで2国間で戦うものだった。今でこそ、単純すぎるように感じるけど、当時はグラフィック表示されるリアルファイトは画期的なものだったのだ。

次に登場するのが『SUPER大戦略』だ。各国の実在する兵器が設定され、4か国で戦えるものになった。このゲームによって大戦略シリーズの人気が不動のものになったわけである。自分の手でトムキャットやレオパルド等のユニットを動かして、敵をたたくのはまさに快感だった。

⇦これがメインコマンド画面だ。MSX版は写真のように画面上のHEX境界線をなくすこともできるぞ

そして今回発売されるのが、大戦略ファン待望の『キャンペーン版大戦略II』だ。画面写真を見て欲しい! ウソじゃないぞ、本当にMSX版なのだ!!

大戦略

⇧グラフィックで『キャンペーン版大戦略II』にくらべるのはかわいそう……

PC-98版で初めて発売され、大人気となった本格シミュレーションゲーム『現代大戦略』。MSXユーザーの熱烈な要望を受けて、マップの縮小など、多少の変更を加え1986年に発売されたのが、MSX版『大戦略』だ。ゲームシステムは単純なものだったが、その後の大戦略の発展に果たした役割は大きい。

スーパー大戦略

⇧すっきりまとまっていて、今でも新鮮さは失っておらず、十分楽しめるゲームだ

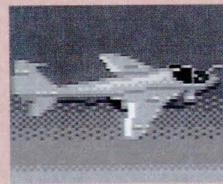
操作性の向上、味方のユニットの上を通過できるようになるなど問題点を解決し、ゲーム性を大幅にパワーアップして登場したのが『SUPER大戦略』だ。兵器数も大幅に増え、生産タイプ別に特色ある兵器を使えるようになった。また戦う国数も4か国になり、マップがひろくなったため、戦略面でも奥の深いものになっている。

生産タイプ大公開!! キミはどの国を選ぶ?

生産タイプは『SUPER大戦略』と同じく12種類ある。だが最新鋭がなくなって東ドイツが新たに登場したのだ。ここで、ニュースをしっかり見ているひとは「あれ? ドイツは統一したのに……」と思うかもしれない。ちょっと小耳にはさんだところでは、生産タイプのデータはあくまでPC-88版のものを参考にしているということだ。つまり時代は89年なんだね。

生産タイプを選ぶのも大戦略シリーズの楽しみのひとつ。『キャンペーン版大戦略II』ではF117やオスプレイ、ハボック、ルクレルクなど、新しく登場した兵器も多く、おおかたの国がパワーアップしているようだ。日本などは、兵器の世代交代が完了し、他の強い国にひけをとらないラインナップとなっている。例外といえるのが中国。あいかわらずの弱さだ。

さあ、アメリカを選んで、敵をビシバシたたいていくのもよし、スウェーデンや中国を選んで、みずから困難な戦いに挑むのもよし。生産タイプを編集して最強国を作って戦うのも悪くない。そう、すべてはキミにかかっているのだ!!

アメリカ1

アメリカ空軍と陸軍がモデルになっている。F-111やM1エイブラムス、アパッチなど、使える兵器が盛りだくさん。だが海からの攻撃ができないのが弱点か。

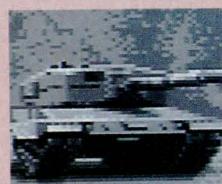
↑世界最強の制空戦闘機として高く評価されているF-15

アメリカ2

アメリカ海軍がモデルになっているだけあって、ハリアー、イントルーダー、F-14など海軍独特の兵器が使え、空母を使った戦略ができるのが魅力。

↑艦船攻撃にめっぽう強い米海兵隊の重攻撃機イントルーダー

イギリス

イギリスは兵器の種類は少ないもののハリアー、トーネードADV、チャレンジャーなど、なかなか精鋭がそろっている。対空車両の弱さは、ハリアーで補え!

↑イギリスといえばこれ、実用性の高いV/STOL、ハリアー

西ドイツ

西ドイツはレオパルド2、ゲパルト、ヤグアル2と非常に強力な陸戦兵器を生産できる。戦闘機はまったく頼りないが、あまり敵には回したくない相手だ。

↑世界最強ともいわれる純西ドイツ製戦車レオパルド2

フランス

フランスは、これといって強い兵器を持ち合わせていない。バランスはとれており、価格も比較的安いが、なにより間接攻撃ができる対空車両がないのが痛い。

↑優れた運動性をほこり、ユニークなデルタ翼をもつラファール

ソビエト

今はなきソビエト。さすがに軍事国だけあって、ソビエトは優れた兵器がバランスよくそろっている。ハインド、Su-24、Mi-28ハボック、T-80などが主戦力だ。

↑主に長距離爆撃機を迎撃するため生産されたMig-31

ワルシャワ

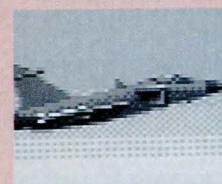
かつてのワルシャワ条約機構軍のことだ。ソビエトのお古で構成されているとはいえ、陸戦部隊はまだしも、エース戦闘機がMig-23とは頼りないかぎりだ。

↑東側の代表的な攻撃ヘリといえるMi-24 ハインド

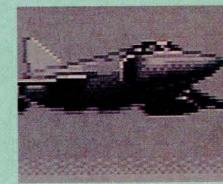
日　本

日本の兵器はなかなか精鋭ぞろいだ。空ではFSX、ヒューイコブラがかなり活躍してくれる。さらに地上では89式戦車、88式歩兵戦闘車ががんばってくれる。

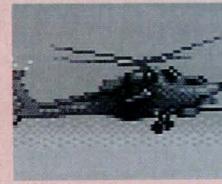
↑日本の誇る純国産攻撃機、三菱F-1。ジャギュアに似ている

イスラエル

イスラエルは各国の兵器が入りまじっているため、状況に合わせて選択の幅があるのが利点だ。エリート兵しか作れないが、メルカバMk3で輸送すれば安全。

↑イスラエルが独自に開発した、乗員輸送も可能なメルカバMk3

スウェーデン

スウェーデンは自国で開発した兵器が多いため、安く生産することができる。しかし決め手の兵器に欠け、頭を使った戦略が必要になるため、やや上級者向けだ。

↑スウェーデンの次期戦闘機グリペン。運動性の向上をめざした

中　国

中国ははっきりいって弱い! 生産できる兵器の数も少なく、ろくなものがない。とにかく安さだけは抜群なので、物量作戦でいくしかない! 毛沢東万歳!

↑Mig-19を対地攻撃用に改良したファンタンA

東ドイツ

ソビエトからの援助を大きく受けているため、ソビエト製の兵器が配備されている。なかなかバランスがとれているため、うまく戦えば、大国にも負けない!

↑ハインドの後継機として生産されたMi-28 ハボック

MSX版 キャンペーン版大戦略IIでは、ここが違う

MSX版『キャンペーン版大戦略』はものすごいものになるとは聞いていたが、編集部に送られてきたサンプルを見て本当にビックリ!! まさに目からウロコが落ちるとはこのことだろう。さすが『Xak』や『幻影都市』を手掛けたマイクロキャビンだけあって、グラフィックを見る限り、驚くほどのパワーアップをしているのだ! マイクロキャビンの話によればPC-88版、PCエンジン版の良いところをミックスして操作面やレイアウトなど、さらに完成度の高いものを目指したそうだ。

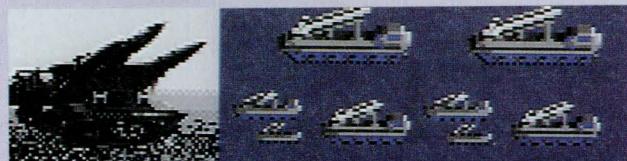
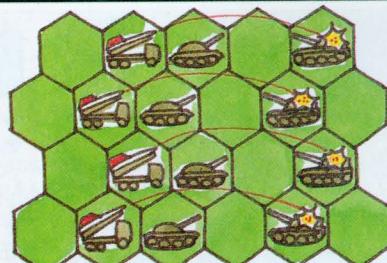
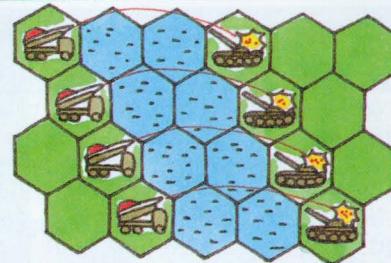
さあ、こんな話を聞いてしまったら大戦略をこよなく愛するキミは、発売を待ちきれないはず!! 『SUPER大戦略』からパワーアップしたところをポイント別に解説するので、これを読んで『キャンペーン版大戦略II』の予習といこう!!

↑リアルファイトの画面。背景もついてグラフィックに奥行きがでている

POINT 1 ポイント 強化されたサウンド&グラフィック!

MSX版の『キャンペーン版大戦略II』はグラフィック面で、先に発売されたPC-88版、PCエンジン版にくらべて、大幅にパワーアップしている。ぱっと見ただけでは別のゲームに見えるほどだ。聞くところによると、『Xak』や『FRAY』のグラフィックを手掛けた、末永さんがこのゲームでも監修をつとめているということだ。さすがMSXグラフィックの第一人者と呼ばれるだけあって、期待を裏切らないものになっているぞ。まさに兵器マニアには涙もののリアルさだ! さらにキャンペーンをひとつクリアするごとに、書きおろしのグラフィックも見られるのだ。もちろんMSX版だけの特権! これでキャンペーンをクリアしていく楽しみも増えたってもんだ。うれしい知らせはそれだけじゃない! 今までどちらかというと『大戦略』は、敵と戦闘するシミュレーションの面がおおきな比重を占めていたため、BGMはチョットさびしいものだった。しかし、MSX版では、その点もバッチリ! マイクロキャビン・サウンドチームの気合いの入った、とにかくすごいものになるらしい。なんと原曲のアレンジをするだけでなく、MSXの豊富な音源を使って、オリジナルのBGMを用意しているということだ。これは期待度◎!! 本当に楽しみだ。そして、ゲームを生かすも殺すも、スタッフをまとめあげるプロデューサーの腕次第。その大役を務めているのが、MSXで数々のヒットゲームを生みだした三曽田さんだ! 三曽田さんは、初期のMSX版『大戦略』から、移植にかかわっている大ベテラン。『キャンペーン版大戦略II』もきっとMSXユーザーを存分に満足させてくれるだろう。さあ、発売はもうすぐっ!

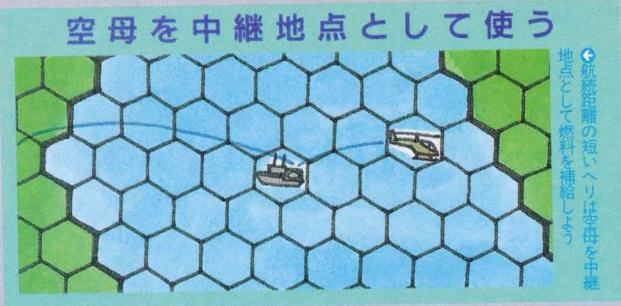
↑これがキャンペーンをクリアすると見ることができるグラフィックだ! MSX版とは思えないほどリアルに描かれている。マイクロキャビンの気合を感じるぜ!!

POINT 2 ポイント ついに実現! 勝敗のカギをにぎる間接攻撃!!

『キャンペーン版大戦略II』では間接攻撃という、戦略上重要な要素が加わった。間接攻撃とは、間接攻撃用の武器を搭載しているユニットが、隣接していない敵に対して攻撃を加えることだ。間接攻撃のメリットは一方的に攻撃を加えることができ、相手からの反撃をいっさい受けることがないということだ。このことはゲームをより奥の深いものにしている。『SUPER大戦略』では、わがもの顔に飛びまわっていた航空機も、どこからともなく迎撃してくるミサイルにびくびくしなければならないのだ。これはコワイ! ゲンフルなどの長い射程を持つ対空車両はまさに脅威だ。だが、よいところばかりではない。隣接攻撃用の武器を搭載していない場合。ふところに飛びこまれたら、もうなすすべがないのだ。防御力も比較的弱いので単独では逃げのびるのも容易なことじゃないぞ。貴重な間接攻撃ユニットをむざむざ失わないためにも、戦車や戦闘機などの護衛は欠かせない。あくまで後方の援護射撃に徹しよう。しかし、弾数が少ないうえに命中率も悪いので、こまめに補給しないと単なる鉄のカタマリになってしまうぞ!!

↑これが待望の間接攻撃ユニット。積んでいるのはSAMミサイルだ。他には機関砲やロケット砲、カノンなど生産タイプにより生産可能なユニットが異なるのだ

自走砲をうまく使え!

ケース①

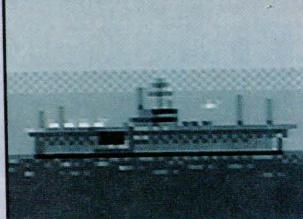
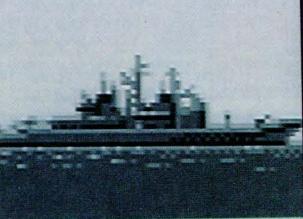
↑自走砲は耐久力という点で他のユニットに劣るため、戦車などを盾にして、後ろから攻撃をするのが賢い

ケース②

↑川や海など、地形効果をうまく利用して攻撃すれば、反撃におびえることなく、一方的な攻撃ができるのだ

POINT 3 ポイント3　海からの戦略も重要だ!!

とうとう戦いの場は海にひろがった！ これはまさに画期的といえるだろう。そう、戦略は陸上だけでは成り立たない。かつての湾岸戦争でアメリカの空母から飛び立ったF-14が大きな功績をおさめたのも記憶にあたらしい。『キャンペーン版大戦略II』でも、海が大部分を占めるマップでは強力な戦力となってくれるぞ！ 艦船のメリットは防御力の高さだ。艦船に被害を与えるためには、対艦ミサイルや爆弾などの武器が必要で、通常の武器では歯がたたない。さらに搭載燃料が多いことや、被害を受けても自軍の港湾施設で復活できる点も見逃せない。デメリットはとにかく高いことと、移動のスピードが遅いことだろう。天敵ともいえるイントルーダーを敵が繰り出してきたときは十分注意をししないと痛い目にあうぞ!!

空母を中継地点として使う

←航続距離の短いヘリは空母を中継地点として燃料を補給しよう

空　母

主にアメリカ海軍が保持している洋上の巨大要塞ともいえる航空母艦。値段が高いが、なによりカタイ！ そうかんたんには沈まないだろう。SAM2の間接攻撃はなかなか使える。

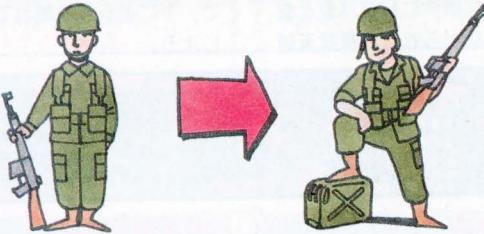
ヘリ空母

フォークランド紛争時に大いに活躍したヘリ空母。厳密にはV／STOL空母にあたり、財政面での負担を軽くするため開発されたが、ゲームでは値段が高すぎて、あまり使えない。

駆逐艦

空母などの護衛のため開発されたが、近代では対艦ミサイルなどの発達にともない、戦艦にとってかわった活躍をしている。対艦船だけでなく、対地上への強力な攻撃ができる点が魅力だ。

輸送船

輸送船は駆逐艦などで援護をしながら進まないと、遅く、さらに弱いのでかんたんに沈められてしまうぞ！ 戦車や兵員を輸送している時に沈められるとショックもおおきい。

POINT 4 ポイント4　経験値、軍事費が次のキャンペーンに引き継げる！

このゲームでは8つのマップが用意されていて、従来通り単独にプレイすることも可能だが、おもしろいのは、8つのマップを次々にクリアしていくキャンペーンモードだ。このモードでは戦いを積んで熟練レベルを上げると、その部隊を次のマップに引き継ぐことができるのだ。熟練レベルの高い部隊が先制攻撃をする「イニシアティブ制」を導入しているため、先制攻撃をしかけられても、もし自分の部隊のほうが熟練レベルが上であれば、逆に先に攻撃することができるのだ。このことはマップが進むうちにおおきく戦局にかかわってくるぞ！ 8ステージにもおよぶキャンペーンマップをクリアしていき、レベルアップした部隊や軍事費を引き継いで、最終マップの敵の本拠地を制圧する。RPGにも似た楽しみが味わえるぞ。

経験を積んで精鋭部隊に！

POINT 5 ポイント5　同盟も結べるぞ！

単独のマップモードでは、4か国間の同盟が結べるようになった！ 同盟の結びかたは、3国対1国、2国対2国などいろいろ考えられる。同盟を結ぶことのメリットを挙げてみよう。まず、同盟を結んだ国から攻撃されることがないため。移動中に同盟国部隊の支配地域（ZOC）に入っても移動できるということだ。さらに同盟国の都市や、空港、港でも燃料や弾薬を補給することができるというのはうれしい、やはり持つべきものは友達だ！ だが手ばなしで喜んでばかりもいられない。もし間接攻撃などで同盟国の部隊を誤射してしまった場合、同盟が解除され、同盟国領内にいる自国の部隊がすべて破壊されてしまうこともあるのだ。歴史をふりかえっても、裏切りのなかった同盟は少ない。同盟とは危険がともなうものだ。

POINT 6 ポイント6　航空機の武器の交換ができる！

航空機は、自軍の空港や空母で武器の交換ができるようになった！ これによって、対空攻撃用の航空機も、対地攻撃用の武器を搭載すれば、地上攻撃ができるようになった。武器の交換ができることは軍事費の節約に大きく役立つうえ、浮いた分を地上部隊にまわして強い部隊をつくることができる。しかし、うまく戦況をみきわめないと、敵の迎撃機に痛いしっぺ返しをくらうこともある。飛ぶ前に、何を積むか十分検討しよう。

↑後悔しないよう、よく考えて選択すべし

ボーステック
☎03-3708-4711
6月12日発売予定

媒体	2DD×8
対応機種	MSX turbo R
セーブ機能	ディスク
価格	12,800円

マウスにも対応

見ただけでわかるアイコン操作

ひさびさの人気キャラを使ったAVG『らんま1/2』がもうすぐみんなの目の前に現れる。「うる星やつら」でおなじみの高橋留美子のかわいくて、かっとんだキャラたちがMSXでも見ることができちゃうのだ。このゲームストーリーは、単行本（小学館発行の少年サンデーコミックス13〜14巻）に載っている「飛龍昇天破」をめぐるストーリーを中心に作られたそうだ。乱馬がいろいろな事件にドタバタと巻きこまれながらも、飛龍昇天破を習得していくという涙ぐましいまでの話になっている。

ゲーム自体は、グラフィカルなシステムになっていて、見ただけで理解できてしまうかんたんなアイコン操作と、ところどころにある格闘シーンのコマンド選択で進めることができる。

まえおきはともかく、『らんま1/2』をすでに知っている人にも、そうでない人にも、この楽しい世界を見てもらいたいと思うので、下にキャラを載せておくとしよう。

通常の画面。キャラの表情がその場に応じて変化する。猫のアイコンは環境設定やセーブ用。98版とくらべて2千円安いのは3・5インチ2DDの価格が下がったからなのだそうだ

これがらんま

ゲームのほかにキャラ紹介の専用ディスクがつくけど、ここではグループにわけて、紹介しよう。水に濡れると変身するユニークなキャラはぜんぶで5人いる。あ、もう知っているか……。

師弟関係

八宝斉は乱馬やあかねの親たちの拳法の師匠だから、メチャ強いのだ。でも親も親なら師匠も師匠だよネ。

あかねのお父さんだってやっぱりヘン

天道家3姉妹

末娘のあかねと乱馬は親同士が勝手に決めたいいなずけの仲なのだが、なぜか2人はすぐケンカをしてしまう。

九龍兄弟＋校長

この兄弟、兄は女の、妹は男の乱馬が好きなのだ。ハワイ帰りのハデな校長を父に持つ。

その他の重要キャラ。シロクロは変身しているわけではなくて、良牙の飼い犬

通称「黒バラの小太刀」は女の乱馬には敵対心まるだしで事実を知らない

格闘シーン＋楽しいグラフィック

このゲーム、格闘シーンでは攻撃するための技を使ったり、攻撃を受けたりすると、体力や技の量が減っていくのが一目でわかるグラフがでてくるのだ。攻撃をくらって「あいたた……」って感じで画面が点滅したり、どの技を使おうか選ぶこともできるのでけっこうスリリングで楽しい。こういうものは、AVGにありがちな「単調さ」を解消してくれるような気がする。

ゲームでは、下着泥棒が何よりも趣味という、とんでもないじいさん「八宝斉」が乱馬に敵対する相手なのだが、かよわい年寄りのフリをしたかと思うと、すごくすばしっこかったりして、なんとも憎めないキャラだ。下の写真は日常の八宝斉の姿だぞ。

八宝斉っていつもこんな調子なんだから

下着泥棒を甘美な楽しみとしている、八宝斉との格闘シーン

全4章からなるストーリー

ゲームのストーリーは全4章からできている。テーマはもちろん、乱馬とあかねのお互いに素直でないラブストーリー。ちょっとしたことがもとで誤解されてしまう乱馬のドタバタぶりを、少しだけ紹介しよう。

1章 天道家の朝

乱馬はいつもの朝げいこの後フロに入ろうとしたら、運の悪いことに着替え中のあかねを見てしまった。そこで家族たちに疑われることに……。

朝の風景。父親がパンダのまま寝ているのが不思議。とても親子とは思えない

2章 八宝斉退治

乱馬が、下着泥棒ぐせのたび重なる八宝斉にお仕置きをしたら、「貧力虚脱灸」という変な邪灸をすえられ、赤児のようにか弱くなってしまう。

師匠対弟子の対決か……。どっちにしても、変わった者同士、何か通じるものがある

3章 山寺へ

強い体に戻るためには破灸図というものが必要だった。乱馬はそれを八宝斉から手に入れるために勝たねばならなく、父と修行に出るのだった。

ずっかり力がぬけてしまった乱馬。いったいどんな修業で元に戻れるのかな

4章 爆裂飛龍昇天破

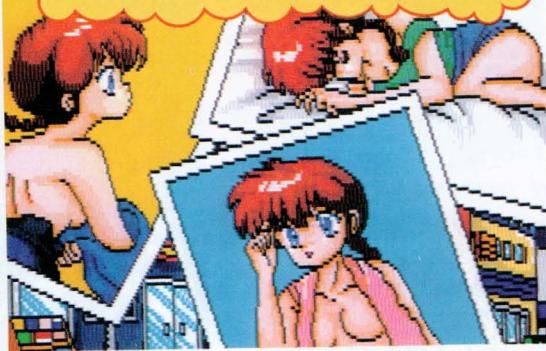
コロンから「飛龍昇天破」という技を教わったが、その技を知っている八宝斉は戦いに応じてくれない。悩んだ乱馬は捨て身の作戦を思いつく。

あかねの料理にはコワいものがある。食べても大丈夫だろうか……

1/2の世界だ！

中国女傑族出身

一時は乱馬を殺そうとしていたのに今は乱馬ひとすじのシャンプー。彼女は水に濡れると猫になる。

曾祖母のコロンと2人で経営する店

乱馬のライバルも

ものすごい方向音痴。あかねはPちゃんをペットにしてるが良牙とは知らない。

伝説の修行場〜呪泉郷チョウチュアンシアン

呪泉郷は100以上の泉がわいていて、それぞれの泉に悲劇的伝説があるという。乱馬は若い娘がおぼれたという泉に落ちたので水に濡れると娘(女)に。お湯で元に戻る。

ちょっとだけ見ちゃう

ヤケに色っぽい乱馬。もしかすると、あかねより1枚うわてかもしれない

媒体	2DD×6 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定
パッケージとタケルで発売予定	

シナリオの飯島氏に、ブライについて聞いてみた

『ブライ上巻』の発売から、すでに2年以上が経過している。この壮大なストーリーを覚えている人はいるだろうか？　飯島氏も「覚えてる人がいたらえらいですよ」といってるくらい。そこで今回は、忘れた記憶を呼びさますためと、プレイしたことのない人でも理解してもらうための特集だ。

PROFILE
●飯島健男（いいじま・たけお）
『ブライ』では、シナリオ、ゲームのデザインを担当している人。ほかにも『抜忍伝説』や『ラスト・ハルマゲドン』のシナリオも担当している。現在、ブライの小説（ゲーム中では省略されたり、不明確な部分が書かれる）を執筆中とのことで、年内には発売される予定。また、本誌にゲーム制作講座を連載中。

1 ブライというゲームの世界観について聞く

編集部（以下、編）　そんなわけで、ブライ初心者としていろいろと質問させていただきますが、よろしくおねがいします。

飯島健男（以下、飯島）　どうも、よろしくおねがいします。

編　では、まず最初に「ブライ」という名前の由来について、教えてください。

飯島　「ブライ」というのは、漢字で書く「無頼（ぶらい）」と「武神来往道（ぶじんらいおうどう）」とをひっかけているんです。それを略して通称「ブライ」と呼んでいます。

編　最初の「無頼」というのは聞いたことがありますが、「武神来往道」とはどういうものなんですか？

飯島　かんたんにいうと天界と下界を神になる資格を持つものが、行き来する道のことをいうんです。ゲーム中での「ブライ」とはこっちのことです。

編　そうなんですか。では、なぜ主人公たちとビドーたちはその「ブライ」をめぐって、争いをしているのですか？

飯島　ええと、まず、天界には全部で16人の神がいるっていうのが僕の作った世界なんです。その神にまつわる話が全部で9本あって、そのうちの4本目にあたるのが「ブライ」なんです。上巻と下巻を合わせて１本の話になります。どの話も、神との関わり合いが重要になってきます。今回はたまたまビドーという男が、神になろうとしていることに「ブライ（武神来往道）」がからんできただけで、それをめぐって戦っているわけではないんですよ。

編　それでは、ビドーという男が争いの原因なんですか？

飯島　ええ、そのビドーが、キプロスを征服しようとしているのを、阻止するために選ばれた主人公たち、「八玉の勇士」は戦ったんです。しかし、ビドーの真の目的は神になることなんですよ。神っていうのは16人のうち誰かが欠員しないとなることができないんです。そこで、自らが神の座につくために、父である光の神帝リスクを殺してしまうんです。

編　それで次の神を選ぶために「ブライ（武神来往道）」が開いたというわけなんですね。

飯島　そうです。でも、結果的に闇の神帝ダールが自らを消滅させることによって、一時的に閉じたんですけど。またいつか開きますが、とりあえず、閉まってひと安心ということで、八玉の勇士たちは、もとの生活に戻っていったところまでが、上巻の話になってます。

編　そういう話なんですか。まったく知らなかったので、たいへん参考になりました。

⬆これは、なつかしい上巻の画面写真だ。下巻とはゲームのシステムが全然違っているが、シナリオは完全につながっている。上巻・下巻、あわせて１つなのだ

※画面は開発中のものです。

2 下巻をプレイするための基礎知識を聞く

編　今度は下巻について少しお聞きしたいんですが、下巻をプレイする前に、知っておいてほしいことはありますか?

飯島　そうですねえ、とりあえず上巻をやれば、ほかはいいんじゃないですか。

編　それはごもっともですが、もう少し具体的におねがいできませんか?

飯島　う〜ん、まあ、僕の世界の神というものをよく理解してほしいのと、登場人物の人間関係を、把握しておいてほしいことの2点ですね。

編　もうチョットかみくだいて説明してくれませんか。

飯島　僕の話のなかの神っていうのは全部で16人いて、それが光と闇に分かれ、対をなしていて、片方が死ねば、もう一方も死ぬという関係であるということ。リスクとダールはそのいい例です。ほかには、天界と下界を自由に行き来できて、過去にも行けるというのを覚えていればいいと思います。登場人物のことは説明しきれないので、やっぱり上巻をやってください。

編　わかりました。

↑諸悪の根源、皇帝ビドー・クレラント。はたして下巻では、どんな悪事をするのか?

3 下巻を100%楽しむための方法を聞く

編　次は下巻を楽しむために、どんなことをするといいと思いますか?

飯島　難しいですねえ、楽しみかたは人それぞれだと思いますが、作り手側からすると、『ブライ』というゲームは、ストーリーを楽しんでもらいたいですね。上巻・下巻で1つの物語を作っているわけですから、できれば上巻を解いていない人は、先に上巻をかたづけてから下巻をプレイしてほしいです。やっぱり、いろいろいうよりも、実際にプレイしたほうがいいと思いますよ。逆にいうと、上巻を終わらせてもいない人が下巻をやり始めても、何が何だか、さっぱりわからないと思います。何をいってるんだかわからないまま、ゲームをプレイしたっておもしろくないでしょ。高いお金を払って買うんだから、それに見合ったおもしろさがないと、かわいそうですからねえ。この話を聞いて、上巻をやってみようという人がいましたら、PCエンジン版以外の機種でやってほしいですねえ。

編　えっ、どうしてですか? PCエンジン版の『ブライ』は、パソコン版の上巻とは、違っているんですか?

飯島　そうなんですよ、あれはメッセージにチョットばかり、アレンジが加わっちゃってるんです。だから、「上巻」というネーミングにはなってないでしょ。これだと、パソコン版の下巻をやると、話がつながりにくいと思いますよ。やるならパソコン版でお願いします。

編　わかりました。今日は、お忙しいところ、いろいろと、ありがとうございました。

飯島　いいえ、これで下巻を楽しんでもらえると幸いです。

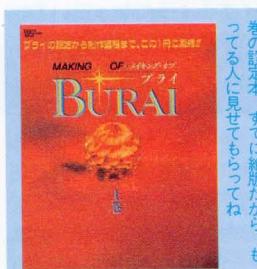
←PCエンジン版『ブライ』は、「上巻」とは違うぞ

ブライと名のつくグッズを集めてみたぞ

発売が遅れて、ヒマをもてあましているキミに、ブライのことについて勉強するためのアイテムをここに紹介するぞ。

まずはなんといってもゲームそのもの。上巻は下巻をプレイする前に、やっておいてほしいと飯島さんもいってるぞ。

下巻に付くオマケの話だが、他機種版には、どんなものがパッケージに入っているかをみてほしい。MSX版ではどうなるのか、楽しみだなあ?

お次はブライに関する本だ。意外に少なく、2冊しかない。1つはうちの編集部で作ったもの。もう1つはログイン編集部が出している。どちらとも、下巻をプレイするまえに1度読んでおいてほしい。

音楽に関していうとサントラCDが3枚出ているぞ。機会があったら、聴いてみてくれ。

↑MSX版『ブライ上巻』パッケージの中身。解いてない人は、今すぐ始めよう

↑他機種版の下巻の付属品は、マップ&アイテム表、タイトルロゴのシールだった

←我がMファン編集部が制作した上巻の設定本。すでに絶版だから、もってる人に見せてもらってね

←ログイン編集部が制作した設定本。こちらもすでに絶版だから、ちょっと手に入らないだろう

↑昨年の12月に出たいちばん新しいサントラ。これは、PCエンジン版のCDだ

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6382
価格	2,500円(税込)
備考	

↑ブライ上巻で使われた迫力のサウンドを詰め込んだCDだ

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	H24X-10010
価格	2,472円(税込)
備考	

↑ブライ上巻の発売に先駆けて作られたブライのサントラCD第1弾

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	H30X-10008
価格	3,100円(税込)
備考	

FAN ATTACK

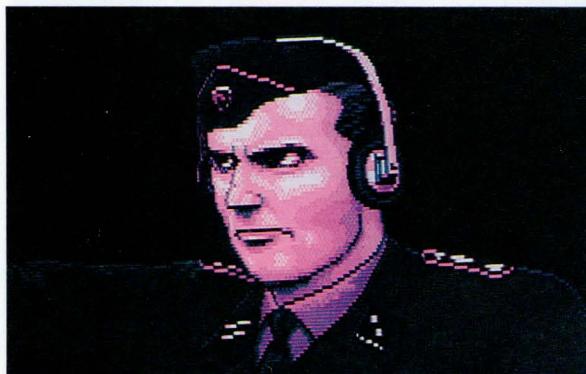
勝利の栄誉を手に入れるまで戦いぬくのだ！

ヨーロッパ戦線

『提督の決断』に続く第二次世界大戦を題材にしたWWⅡゲームの第2弾。ヨーロッパを舞台に枢軸軍と連合軍との戦いを再現する。今回はキャンペーンモードをクリアするための話をすすめていく。

光栄
☎045-561-6861
発売中

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	12,800円
CD付きは15,200円 ターボRの高速モードに対応	

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	12,800円
CD付きは15,200円 ターボRの高速モードに対応	

ヨーロッパの激戦地を戦いぬけ！

1940年代に世界的な大戦争が起こった。そのなかで、最も激戦地だったといわれるヨーロッパ各地での戦闘の模様をシミュレート。プレイヤーは枢軸軍(すうじく)か連合軍の軍団長になり、軍団を指揮して勝利に導いていく。もちろん対戦プレイもOKだ。

選べるシナリオは全部で6本。それぞれが実際にあった戦いをゲーム化している。そしてもうひとつがキャンペーンモード。シナリオ1〜6までを連続してプレイするようになっている。残念だが、このモードは枢軸軍側でしかプレイできない。

このゲームの特徴のひとつとして、多彩な人材群があげられる。各シナリオごとに選択できる人物が変わり、なかには架空の人物も数人存在するが、史実にもとづいて、そのシナリオの戦いにかかわった人物が登場する。そのなかから、自分や部下の指揮官を選ぶのだ。

ゲームを始めて最初にすることは各師団に命令を出すこと。都市の占領、敵への攻撃、ある地点への移動などが主な任務。目標地点を決めてやれば、コンピュータまかせにすることも可能だ。部隊は戦闘や移動ばかりでなく、補給や休息をとることも重要だぞ。

勝利条件をクリアし、ヨーロッパの覇権を手にいれるのだ！

シナリオ紹介

シナリオを選択すると、くわしい説明が受けられる。よく読んでおくと、よりいっそうシナリオへの理解が深まることだろう。

◐なかなかシブイオープニングの画面より。ふざけたシーンなんて、まったくない硬派なゲーム

メイン画面

コマンドの実行等を行う最もよく見る画面だ。マップは大地図と中地図に切り換えが可能。ちなみに、この画面は中地図のもの。

戦闘画面

戦闘画面を見ないで、結果だけを報告してくれるモードもある。そのときは、いくら自分が指揮をするといっても、勝手に戦闘を始めてしまうぞ。

キャンペーンモードにチャレンジ!!

全6本のシナリオを順にクリアするのだ

キャンペーンモードを選んで、いざ、ゲームスタート。プレイヤーは枢軸軍の軍団長、20人の中から選ぶ、部下を従えて連合軍を打ち破り、栄光の勝利を手にするのだ。

シナリオ1から始まって、シナリオ6をクリアするまでのあいだ、プレイヤーは同じ将軍たちをひきつれていく。また、シナリオクリア時の兵力が次のシナリオでの軍団編成にほとんどそのまま引き継がれる。新兵器の導入にともない、多少変更はあるにせよ、大事なのは前のシナリオでの兵力なのだ。

各師団の初期設定はシナリオ1のものと同じ。敵の連合軍の初期設定も同様だ。ただし、連合軍側は兵力が次のシナリオに引き継がれない。シナリオごとに新しい部隊になっているのだ。その兵力の詳細は本誌5月号の表を参照してほしい。

↑やっぱり、やりがいのあるキャンペーンモードに挑んでほしいね

軍団は、だいじにだいじに扱おう

ひとたび戦闘が始まれば、兵力を減らさずに勝利することなどまずない。補充や増援の要請などを期待して待っていると、がっかりすることだろう。ただでさえ、めったに承認してやくれないのに、その送り込まれてくる兵力の少ないこと少ないこと。減ってしまった分を補うなんて、できやしない。そのことを頭に入れて、できるだけ、いや、絶対に兵力を減らさないような戦闘をこころがけよう。

その方法として、戦闘をしかけるときは、複数の部隊で敵のまわりを取り囲んでから攻めよう。そうすれば、そのまわりにいる部隊全部が戦闘に参加できるからだ。だが、その前に敵部隊の情報収集を行っておこう。敵が戦車部隊なのに、こちらが歩兵部隊ばかりでまわりを取り囲み、戦闘をしかけたって兵力のムダ使いもいいとこだ。たとえ勝利を手にすることができても、損害が多くて本当に勝利したとはいえない。兵力で差をつけても、兵器の威力の差を考慮にいれなければ、無意味になってしまうのだ。

そこで、お得な技を教えよう。歩兵をいっきに大量補充する方法がある。空挺降下(くうていこうか)がそれだ。降下した部隊は新しく自軍の部隊なるぞ。もうひとつ、次のシナリオに移る直前に編成コマンドで大隊数を増やす。兵力は1でいい。その部隊が新兵器に変わると、いままでの兵力に関係なく増強されるのだ。

↑戦闘は複数の部隊で開始しよう。大勢で攻撃すればそれだけ有利になる

↑戦術命令で師団長にまかせるのもいいが、やはり不安が残る

ここに注意だ! キャンペーンモード

軍団長たるもの、軍団の状態の把握(はあく)はもちろんのこと、まわりの状況判断も大切だ。逆にいうと、それくらいのことができていないようでは、軍団長の資格はないということ。しっかりと、ほかの細かいことにも気を配っておこう。

まず、数あるデータ項目のなかで、1番大事な部隊の疲労度をこまめにチェックしよう。部隊が疲れてくると、部隊の動きが鈍くなり、ひどいときには行動できなくなる。そうなってしまう前に休息をさせてあげよう。疲労は夜間に行動させると、上がりかたが速くなるので、注意してほしい。特に何もすることのない部隊は、まわりに敵がいない場合、休息をさせておこう。へたに防御なんかをさせておくと疲労がたまるだけで、得策とはいえない。

お次は、物資の量をチェックだ。弾薬・燃料・食料のうち、どれかが不足すると部隊の行動に支障をきたす。不足している部隊を見つけたら、すみやかに補給をしよう。コマンドで作戦参謀に意見を聞いてみると、不足している部隊があれば教えてくれるぞ。命令したのになかなか行動しないなあ、と疑問に思ったら、すぐにデータを見てみるべし! 疲労か、物資が不足しているかのどちらかだろう。ちなみに、休息していても燃料と食料は消費しているのだ。食料がなくなると疲労が上昇するから、気をつけよう。

メイン画面右に、いつも表示されている、大隊数を気にしている人はいるかな? 戦闘を自分で指揮してる人は、大隊が壊滅したのを把握できているだろうが、結果だけを見ている人は、これを見逃しやすいぞ。大隊の兵力が減ったら、ほかの大隊と編成をして、兵力を整えておこう。要請はしつこくくり返すこと。承認されても、何度も要請しよう。

	第18補給団		第14連隊
弾薬	24740(81%)		13800(86%)
燃料	26082(88%)		6794(98%)
食料	28972(94%)	->	6020(6[illegible]%)

↑コンピュータにまかせておけば、不足している部隊へ、勝手に補給を行ってくれる。しかし、自分で指揮している場合には、こまめにチェックし、補給をしよう

枢軸軍		(大隊数)	
歩兵	8	機動	8
装甲	20	戦車	20
砲兵	6	工兵	4
修理	8	補給	8

↑ここを見るだけで、軍団の強さがだいたいわかる。要請で部隊を充実させよう

キャンペーンモードに登場する
ドイツ軍の将軍一覧なのだ!!

将軍の各能力値について

○指揮
総合的な指揮能力。部隊の行動の速さに影響する

○魅力
指揮官の信頼に関わる能力。部隊の活気に影響する

○勇猛
この値が低いと戦闘で指揮を受ける部隊は臆病になる

○体力
将軍が戦闘の指揮をとるたびに減少していく

○歩兵
歩兵部隊の戦闘指揮能力をあらわしたもの

○砲兵
砲兵部隊の戦闘指揮能力をあらわしたもの

○戦車
戦車部隊の戦闘指揮能力をあらわしたもの

○ランク
この人物の総合的な評価。Aがいちばん優秀

ルントシュテット

指揮 A	歩兵 B
魅力 A	砲兵 A
勇猛 A	戦車 A
体力 B	ランク A

マンシュタイン

指揮 A	歩兵 A
魅力 A	砲兵 A
勇猛 A	戦車 A
体力 A	ランク A

クルーゲ

指揮 A	歩兵 C
魅力 B	砲兵 C
勇猛 A	戦車 B
体力 B	ランク B

ライヘナウ

指揮 B	歩兵 C
魅力 B	砲兵 B
勇猛 B	戦車 C
体力 B	ランク B

クライスト

指揮 A	歩兵 C
魅力 A	砲兵 B
勇猛 A	戦車 A
体力 A	ランク A

グーデリアン

指揮 A	歩兵 A
魅力 A	砲兵 C
勇猛 A	戦車 A
体力 A	ランク A

ロンメル

指揮 A	歩兵 A
魅力 A	砲兵 B
勇猛 A	戦車 A
体力 B	ランク A

クルーウェル

指揮 B	歩兵 C
魅力 B	砲兵 B
勇猛 C	戦車 C
体力 C	ランク C

ラムケ

指揮 A	歩兵 A
魅力 A	砲兵 C
勇猛 A	戦車 C
体力 A	ランク B

ケンプフ

指揮 A	歩兵 C
魅力 B	砲兵 C
勇猛 B	戦車 B
体力 B	ランク B

ハウサー

指揮 A	歩兵 C
魅力 A	砲兵 C
勇猛 A	戦車 A
体力 B	ランク B

将軍の能力値を決めるときに、参考にしてほしい。数値はA～Eの５段階であらわし、Aのほうが優れているということになる。おおよその目安として、よく出る高い値がAは90以上、Bは80前後、Cは70前後、Dは60前後、Eは50前後として判断している。これはあくまでも参考程度のもので、完全に信用されてもこまる。指揮官選びはとても重要なので、これをもとに、最高値を目指してがんばってくれたまえ。

このほかのパラメータとしては、経験というのがある。これは戦闘を指揮して勝利すると１上昇し、上がれば、上がるほどほかの能力値（体力を除く）は画面上の数値よりも高くなるのだ（見えている数値は変わらない）。

ディートリッヒ

指揮 B	歩兵 B
魅力 A	砲兵 B
勇猛 A	戦車 B
体力 A	ランク B

バイエルライン

指揮 B	歩兵 B
魅力 A	砲兵 C
勇猛 A	戦車 A
体力 A	ランク B

マイヤー

指揮 A	歩兵 A
魅力 A	砲兵 C
勇猛 A	戦車 A
体力 A	ランク A

パイパー

指揮 B	歩兵 A
魅力 A	砲兵 B
勇猛 A	戦車 A
体力 A	ランク A

マントイフェル

指揮 A	歩兵 A
魅力 A	砲兵 B
勇猛 A	戦車 A
体力 A	ランク A

テイフー

指揮 D	歩兵 D
魅力 E	砲兵 C
勇猛 E	戦車 D
体力 E	ランク E

スコルツェニー

指揮 B	歩兵 A
魅力 B	砲兵 C
勇猛 A	戦車 B
体力 B	ランク B

ハイテ

指揮 B	歩兵 B
魅力 A	砲兵 B
勇猛 A	戦車 B
体力 A	ランク B

ケッセルリンク

指揮 A	歩兵 B
魅力 B	砲兵 C
勇猛 B	戦車 C
体力 B	ランク B

将軍の能力値設定は、ここがポイントだ！

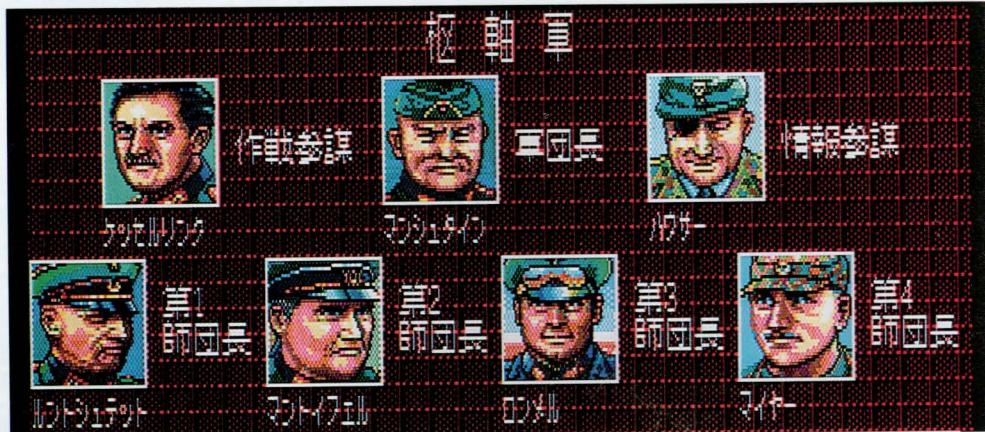
指揮官を選択するときに、どのパラメータが将軍選びのポイントになるかを、教えよう。

プレイヤーである軍団長は、すべての能力において、優れていなければならない。しいていうなら、指揮・体力は特に優れているほうがいい。

参謀選択の決め手は、指揮能力の高さにある。作戦参謀は特殊部隊、情報参謀は空軍の成果にかかわってくる。

各師団長は、師団の編成内容を見て決めよう。中心となる部隊の種類をみきわめ、その部隊の指揮能力に優れている人物を選択するとよい。この将軍選びがゲームを左右するぞ。

	指揮	魅力	勇猛	体力	歩兵	砲兵	戦車
ルントシュテット	88	88	75	78	88	84	58
マンシュタイン	84	81	47	87	80	77	49
クルーゲ	92	50	51	84	58	28	83
ライヘナウ	84	57	82	79	86	79	82

将軍の能力を決めて下さい（0:変更 RET:終了）

↑初期設定で満足のいく能力をしていることはほとんどありえない

編集部ではこのメンバーでプレイを開始

今回キャンペーンモードをプレイするにあたって、編集部では右のメンバーで挑むことにした。軍団長は総合力で優れていたマンシュタインを選んだ。

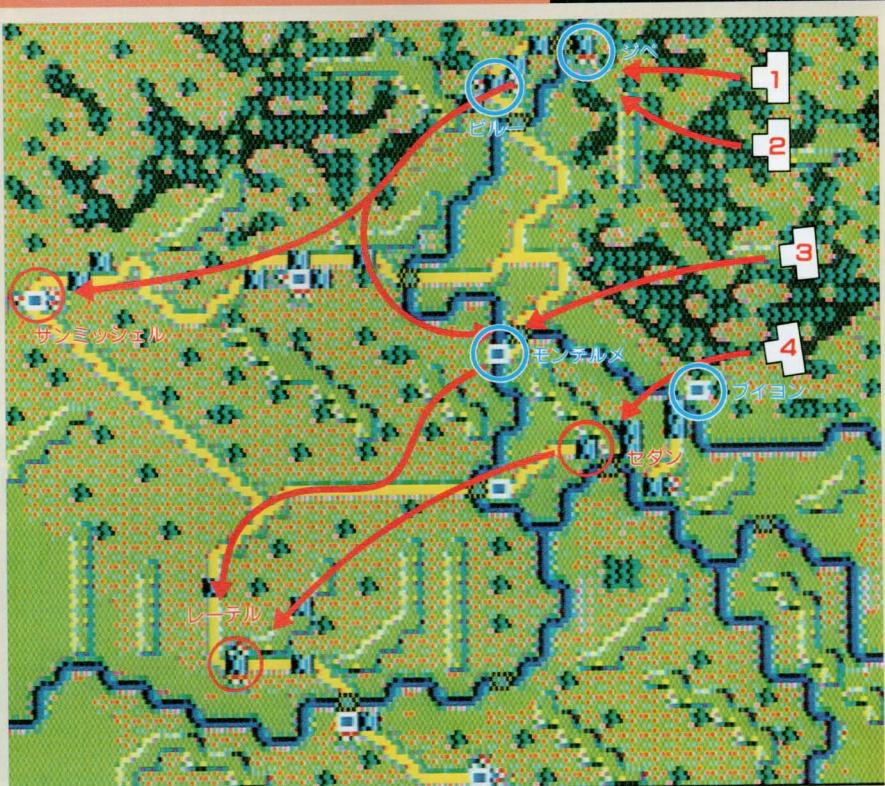
両参謀には指揮能力が99になった人物のうち、顔の好みでこの2人を、それぞれ選んだ。

第１師団長には３つの指揮能力がバランスよかったものを、第２師団長は歩兵の指揮能力に優れていたものを、第３・第４師団長は歩兵・戦車の指揮能力が優れていたものを選んだ。

シナリオ別、マップ攻略法なのだ！

いよいよ長い戦いの始まりだ。編集部では、いっさい師団長に指揮をまかせることはしなかった。おかしな行動をとられたら、たまらないからだ。こまめにセーブをし、工兵・補給部隊が１部隊でも壊滅したら、やりなおしをした。

さて、今回掲載したマップは、連合軍側から見たものを使った。こうすると、赤い四角形で表示される地雷原がひとめでわかる。特にシナリオ2・3は、最初から大量の地雷が設置されていて、とてもやっかいだ。何度も地雷にやられていると、被害もバカにならない。地雷を撤去できるのは、工兵部隊のみ。撤去作業中にやられないように気をつけよう。単独行動をとっていると狙われやすいぞ。

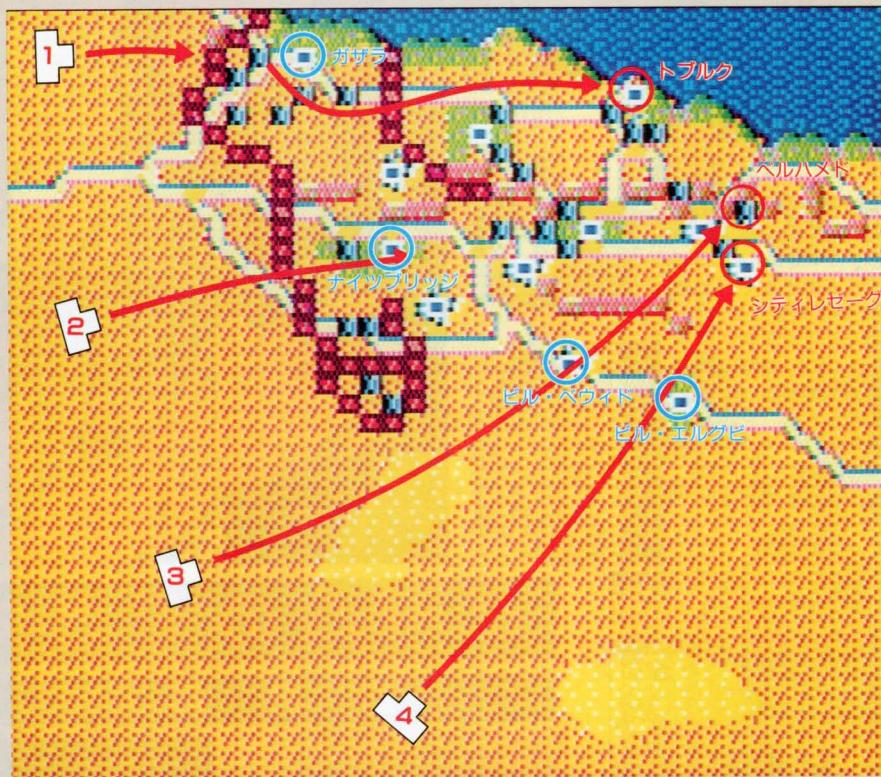
←晴れの凱旋だ。6本全部をクリアする日までガンバレ！

シナリオ１　フランス侵攻戦　難易度★

シナリオ１はこのゲームの入門用マップといっていい。よほどまちがったことをしないかぎり、難なくクリアできてしまう。ただし、それは単独シナリオでの場合。キャンペーンモードでは、その考えは捨ててくれ。極端な話をすると、無傷でクリアするくらいの気持ちで、プレイしてほしい。

始まってすぐに、戦術コマンドで各師団に命令を出す。第１師団はジベ、ビルーから、こちらに向かってくる敵部隊を、橋の手前で迎え撃つ。第２師団は移動が遅いので、道路沿いに部隊を進ませ、ほかの部隊が戦っているあいだに、サンミッシェルの占領に向かわせよう。第３師団はモンテルメ占領と、レーテル占領の２つに分けて進軍させよう。第４師団は第３師団の部隊とともにブイヨンを占領したあと、その足でセダンの占領に向かわせよう。

勝　利　条　件

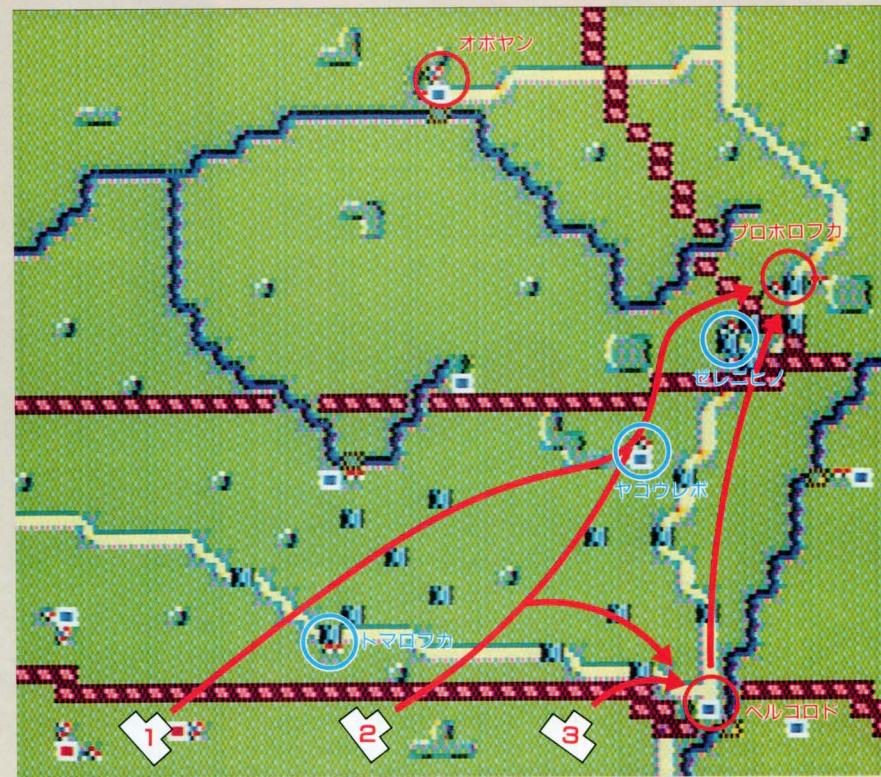
- ●セダンとサンミッシェルの占領
- ●セダンとレーテルの占領

シナリオ2　北アフリカ戦　難易度★★★

舞台はかわって、砂漠と荒地が広がる北アフリカが戦場になる。ここは見ためはほかと変わらないようだが、実は2倍の広さがあるのだ。進軍にはかなりの時間がかかるし、疲労もたまる。

見てもらえばわかるように、都市を囲むようにして、地雷が設置されている。師団長にまかせておいたら、地雷に当たりまくるから、注意されたし。

第1師団はうまく地雷原をかいくぐり、ガザラを占領しトブルクに向かわせよう。第2師団はナイツブリッジ付近で、敵をひきつける役目をしよう。第3・4師団は大きく迂回(うかい)して、ビル・ベウィド、ビル・エルグビを占領し、シティ・レゼーグ、ベルハメドを目指そう。そして必殺の方法として、この勝利条件の2都市の近くに空挺降下をさせ、その部隊でいっきに占領するという手がある。この方法を使うと、たった3日で勝利できる。

勝　利　条　件
- ●トブルクの占領
- ●シティレゼーグとベルハメドの占領

シナリオ3　クルスク機甲戦　難易度★★

地雷原が、2重3重になっており、工兵部隊が地雷を撤去するのに時間がかかる。そのときに特殊部隊や空軍を使って、敵にダメージを与えておこう。もちろん、情報収集も忘れずに。このシナリオに来るまでに、工兵部隊が1部隊でも減ってしまっている人は、増援を要請して、補強しておこう。

このシナリオは最初から自軍の都市が2つある。しかし、進軍する方向とは逆なので、あまり意味がない。はじめに、近くの部隊が補給しておくといい。

さて、侵攻ルートだが、第1師団はトマロフカ→ヤコウレボ→ゼレニヒノ→プロホロフカの順に占領していこう。第2師団はベルゴロド占領と、第1師団と行動をともにする部隊との、2手に分けよう。第3師団はベルゴロドを占領したあと、プロホロフカを目指そう。第4師団は増援部隊で、7月8日に到着する。

勝　利　条　件
- ●ベルゴロドとオボヤンの占領
- ●ベルゴロドとプロホロフカの占領

今月のゲームプレゼントは4月号で保留になっていたソーサリアンの池田光伸に。テレカは匿、幻ちゃん、佐伯優蔵、まっしゅにプレゼントだ。当社規定の原稿料は通り抜けの2人、前田明彦と山下啓に送られるぞ。

ゲーム十字軍

CONTENTS

★付録ディスクは右のCGと『三国志II』のSLG実力診断テスト用データ。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

愛知県・匿

ゲームのぞき穴

幻影都市

「練気」の正しい使い方をお教えしましょっ！

「練気」という術は利用価値のない術だとばかり思っていたけど、練気を使って「練度」を2まで（2以上にはならない）上げたあとに「気功弾」を使って敵を攻撃してみると、なんと今までの2倍のダメージを与えることができる。本当はものすごく便利な術だったのだ。

（群馬県／幻ちゃん・?歳）

↑練気を2度使って、練度を2まで上げておく

↓すると、今までの倍のダメージを敵に与えられる

↑練度が2まで上がったら、気功弾で敵を攻撃するのだ！

お店じゃ購入できないアイテム情報なのだ！

ダンジョンなどで発見できる、お店で購入することのできない隠されたアイテムは、攻撃力や防御力が高く役にたつものがほとんど。しかし、なかには呪いのアイテムもあり、装備してみるまでその効果がわからないので困ってしまう。そんなときに便利な表を作りました。

（群馬県／幻ちゃん・?歳）

☆これ以外にも隠されたアイテムがまだまだあるはずだぞ。

アイテム名	効果	アイテム名	効果
風神バンド	装備すると戦闘時に混乱する	金網輪（こんもうりん）	戦闘中に使用すると敵をマヒさせることができる
餓鬼玉（がきだま）	装備すると体力がなくなる	デスクロー	装備して敵を攻撃すると自分にもダメージがくる
甘露酒（かんろしゅ）	効果不明	デスリング	装備すると体力が減少する
愚者の石（ぐろうもの）	装備すると術気がなくなる	デスマスク	装備すると戦闘中に混乱する
黒のマント	装備すると戦闘時に動けない	雷々剣（らいらいけん）	装備して敵を攻撃すると味方のだれかに雷が落ちる
古王朝の壺（こおうちょうつぼ）	効果不明	霊神石（れいしんせき）	戦闘中に使用すると、味方全員の術気が20回復する

ウワサの真偽

●**戦国ソーサリアン**

4月号のこのコーナーで「ユーティリティを使ってゴールドを最高にする」ウル技の情報を募集したところこんな手紙がやってきた。

わたしは正月明けにこの件でタケルへ連絡したことがあります。タケルでは、このバグのことを知っているようすで「ゲームには問題ない」といっていました。それでも、わたしが「直してくれ」というと1月中にバグを取ってくれたディスクを送ってくれました。だから、1月中旬以後の戦国ソーサリアンではこのウル技はできないと思います。

（岡山県／佐伯優蔵・17歳）

あらためて、この件についてブラザー工業に問い合わせてみたところ「1月14日以降に製造されたものにはこのバグは入っていません」とのこと。だから、このウル技のできる製品は貴重かもしれない。ただ、このウル技をやるとグラフィックが化けるなどが起きることもあるので注意してほしい。

ANAKO & NUKEKO

外はずーーっと雨
だから梅雨ってヤなのよ
カビとか生えてくるし
しと しと
洗い物
ゲッ
もぞ
もぞ
カビのおばけ?
ひーー
ばっちい ばっちい
ばし
ばしばし
やべっ
ぴく ぴく
ちゃんちゃん

新コーナー タイトル未定

戦国ソーサリアンのウル技　4月号を買いそこなったという人のためにウワサの真偽で話題になっているゴールドが最大になるウル技を書いておこう。戦国ソーサリアンのユーティリティが用意できたらやってみよう。まず、町に行って武器か防具を買う。つぎにメニュー画面に戻って「ユーティリティ」を選ぶ。つづいて「道具をかいたい」を選び、「アイテムをうる」を選んで町で買った武器か防具を売るのだ。持っている武器や防具をすべて売ってしまうと、カーソルが何もないところ（最初に武器名が表示されていたところ）にあるから、そのままリターンキーを押すとお金が－325増える。それを何回も繰り返すと、－325ずつ増えて最高の65535になってしまうのだ。

通り抜けできます

通り抜けのシステム……①「通り抜けできますQ」係に送られた質問が掲載される。②「通り抜けできますA」係まで黒ボールペンかマジックでハガキに答えを書いて送る。③掲載されると当社規定の原稿料が支払われる。

イースⅠ・Ⅱ

Q　イースで24階の魔力のかかった扉が開きません。

Q　イースⅡで4番目のボスを倒し、女神像に会ったあとは?

●鹿児島県・**前田明彦**クンの**お答え**

Ⓐイース1・2の答えでーす。PC・ENGINE CD-ROM²版かと思った。

○24階はネックレスが必要!! ネックレスといってもブルーネックレスではない。11階にいるルタ・ジェンマと話をしよう。「これは代々…」と言ってブルーアミュレットをくれる。ただしラドの塔でレアを助けてやらないとブルーアミュレットはもらえない。

○イースⅡの場合は銀のペンダントが必要である。銀のペンダントは地下水路東部にある。剣を持った石像のある所だ!! そして銀のペンダントを装備してダルク・ファクトのいた奥の女神像で本館へワープする。その像は、分ると思いますし黒い真珠は会議室にありますから…「しかし「女神像に会ったあと」と言うのは女神の王宮の事かもしれないので、いちおう書いておきます。鐘つき堂でサバを倒して赤い真珠の石像を取り、黒い真珠をはめて鐘つき堂の上の方へ。そして石像の人々に会いに行く。金のペンダントをもらいまたワープする。ダレスを倒してラストへ。サルモン神殿マップ略

地下水路中央でキースから水路制御室の鍵をもらい水をひかしてから女神の王宮にくる。

ハイドライド3

Q　最後のボスのガイザックがどうしても倒せません。ちなみにレベルは16で体力191、腕力211、魔力90、精神力87、魅力246などです。おもな道具は炎の剣、妖精のヨロイ、光りの剣などです。どうすれば倒せるのか教えてください。

●神奈川県・**山下啓**クンの**お答え**

No.1

"HYDLIDE 3"ですが基本は、炎の剣を装備してガイザックの『口の中』に入りガイザックを攻撃することです。防具はつけても、うけるダメージは同じなのでいりません。武器は必ず『炎の剣』を装備して下さい。

これでも倒せなければ、戦う直前に『攻撃』『防御』『無敵』の呪文をかけて下さい。『防御』をかけるのは『無敵』のほうがかけてからきれるまでの時間が短いからきれた後のことを考えてです。（かける位置は図参照のこと）

これでも倒せなければ、レベルが足りないのです。『失われた宮殿』に入った画面の所でレベルを上げましょう。（これもやる所は図参照。レベル20ぐらいまで上げれば大丈夫だと思う。）

図はNo.2に。

エメラルド・ドラゴン

Q　質問1、ヘルロードの洞窟が抜けられないのです。60時間ぐらいさまよっているので抜け方を教えてください。いいかげんに抜け出したい!

質問2、「ワラムルの秘薬」はどんな効果があるのですか?2つほど持っているのですが、使ってみてもよくわかりません。知っている人がいたら教えてください。

質問3、サダのとりでにあった軍資金1000パルスは取ってもよかったのでしょうか? ちょっとお金に困っていたのでついできごころで取ってしまった。

（埼玉県／中村有吾・?歳）

↑広大なマップをさまよった経験を持つエメ・ドラ・フリークのみなさんよろしく!

☆エメ・ドラといえば「わたしに聞け!」とばかりにくわしい（というより制作者だし）ぱおぱおが答えてしまえばいいのかもしれない。でも、今ちょっと近くにいないので、みんなに答えてもらいたい。実はエメ・ドラのことなんかすっかり忘れてしまっているというウワサもある。

サイオブレード

Q　今年、受験だったのですが、現時点（2月5日の消印）で浪人確定なので、むかし買って解けなかったサイオブレードを再びはじめてみました。しかし、最後の最後のところまで来て進まなくなってしまいました。

ジーンがキャサワリーに入って出てこないのです。キャサワリーに入ろうとすると殺されてしまうし……。ちなみにジーンを殺すための武器は何も手に入れていません。

1989年のMファン4月号を見ると21ページに方法が載っているのです。そこには「重要な場所はコクピット、格納庫、キャサワリー、倉庫」と書いてあります。全部行ってみましたが、状況は全然動きません。

だれか方法をくわしく教えてください。どうやったらクリアできるのだろうか? あわれな浪人のためにお願いします。

（神奈川県／中村進・18歳）

↑十字軍でもけっこう詳細にやったサイオブレードだけど……

つぎはひさびさ『三国志Ⅱ』での歴史の散歩道→

歴史の散歩道 三国志II SLG実力診断テスト～三国志II編～

先月クヤシイ思いをした三国志IIユーザーのみなさま、お待たせいたしました!!

今回は三国志IIでプレイ！

先月に引き続き、新型読者参加イベント「SLG実力診断テスト」を行うぞ。今回の課題は三国志IIだ。

前号を読まなかった不届きな(/)読者のために、もう1度趣旨を説明しておく。今回のイベントは、全国統一するまでのスピードを競う、早解きコンテストだ。しかも、通常のシナリオではなく、付録ディスクに入っている編集部で用意した条件でスタートしてもらう。

今回も、テストは実技(プレイ)と筆記(レポート)の2科目。実技問題は次ページにあるとおり。もちろん筆記のほうも創意工夫をこらしてほしい。

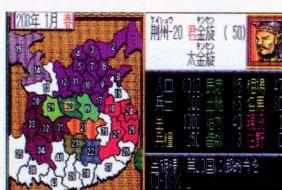
セーブデータの使用方法は117ページの「スーパー付録ディスクの使い方」を見てほしい。当然、付録ディスク以外のデータからプレイするなどのカンニング行為は厳禁。光栄に協力してもらっているので、すぐわかっちゃうのだ。その他ルールは受験上の諸注意を参照のこと。

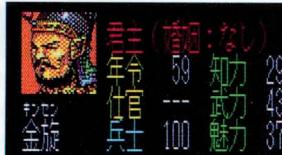
みごと、全国統一に成功したら、統一した瞬間のデータをセーブしたディスクとプレイレポートを同封して、歴史の散歩道「SLG実力診断テスト・三国志II編」係までふるって応募してほしい。賞品は例によって、優勝者には2本、準優勝者には1本、希望のゲームをプレゼントする。締め切りは5月末日必着。発表は9月情報号の予定だ。

受験上の諸注意

1、ゲームクリアするまでの年月の早さを競うものとする。同じ場合はレポートの優劣により順位を決定する
2、必ず、付録ディスクにセーブされているデータを使ってプレイすること
3、君主を殺して、他の武将に跡を継がせてはならない。最後まで所定の君主でプレイすること
4、他国のHEX戦は見ても見なくても自由とする
5、提出セーブデータは全国統一した時点(直前は不可)のものとする
6、上記の規則に違反のあった場合は失格とする

実技問題 金旋、荊州に潜み髀肉を嘆ず

実技問題は、全シナリオを通じて、最も統一が困難であるとウワサに高い、シナリオ4・金旋(きんせん)で行う。もちろん、上級・史実モードだ。

どれだけキビシイかというと、武将は君主・金旋1人。しかも、能力値は今イチどころか今ニ、今サンのレベル。さらに、周囲を曹操(そうそう)・劉備(りゅうび)などの強敵に囲まれ、すぐにでも攻めこまれそうな状態。まったくもって投げ出したくなるくらい。

しかし、苦しい当初さえ乗り切ってしまえば、あとはとんとん拍子に進むはず。逆にいえば、いかに序盤を素早く立ち上がるかが勝負のカギ。では、どうやって序盤を切り抜けるか？

幸いにも金旋の本拠、19国は在野の人材が豊富。せっせと捜索して登用すれば、とりあえず隣の張魯(ちょうろ)ぐらいとは互角に戦えるようになる。しかし、人材確保に手間取ると、まわりから攻めこまれて一巻の終わりだぞ。もっと安全な方法として、新天地を求めていきなり放浪の旅に出る/ という手もある。しかし、今回はタイムレースであるので、タイムロスは痛いかもしれないが……。

どんな作戦をとるかはキミしだい。智略のかぎりを尽くして見事全国統一を果たしてくれ。

こんなにキビシイ!

まわりを強豪に囲まれて逃げ場なし。しかも、好戦的なんだコイツらが

これでも君主か、と叫びたくなるほど金旋の能力値は低い。何をやらせてもダメ

解決の糸口は…

唯一の救いは、在野の人材が豊富なこと。どれもそこそこに使えるのでウレシイ

ピックアップ・ザ・金旋

今回のイベントの主役、金旋についてすこし勉強しよう。

三国志演義では第53回、赤壁後の劉備の荊州南部四郡攻略の際に武陵郡の大守として登場。

押しよせてきた張飛の軍に対して、金旋は徹底抗戦を決意。配下である従事の鞏志がいさめて降伏を説いたが聞き入れず、かえって軍卒に命じて鞏志の首を斬ろうとした。が、周囲の制止により思いとどまる。

城外で自ら軍を率い、張飛軍3千と対するも、さんざんに蹴散らされて城に逃げ戻る。

ところが、城門をくぐったとたん、楼の上から寝返った鞏志に矢を放たれ、額に命中。馬からころげ落ち、無残にも首を取られた。

鞏志は城門を開いて張飛軍を迎え入れ降伏。のち、劉備から金旋のかわりに武陵郡の大守に任じられた。

と、まったくもって悲惨な役どころだが、もっと悲惨なのは他の三郡攻略には、10ページ以上にわたって記述があるのに対し、金旋の場合はわずか数行で終わっているところだろう。

まとめ

さて、今回の三国志II編、いかがだったろうか？

担当のファジー鈴木も金旋でプレイしたことがあったけど、序盤の立ち上がりが結構ツラかったなあ。油断してるとすぐ攻めこまれてゲームオーバー。曹操・孫権などの強敵と互角にわたりあえるようになるまでにはひと苦労なんてものじゃない。それだけに、統一したときの喜びはひとしおだったっけ。

先月、今月と「SLG実力診断テスト」の問題をあえて難しくしたのは、苦難に打ちかったときの充実感をみんなに味わってほしかったからでもあるのだ。人は壁を乗り越えることによって大人になっていく。レッツチャレンジ！ なお、レポートにプレイ後の感想などを書いてきてくれるとウレシイな。

さて、来月は延び延びになっていた、水滸伝の特集！ ファンの人はもちろん、そうでない人にもぜひ見てもらいたい！

オレにも読ませろ！ 本文に出てきた難しいと思われる漢字の読み方を書いていくぞ。赤壁(せきへき)、荊州(けいしゅう)、武陵(ぶりょう)、大守(たいしゅ)、張飛(ちょうひ)、鞏志(きょうし)、軍卒(ぐんそつ)、孫権(そんけん)

今月のおはがき拡大版 〜イラスト大特集〜

今月はかねてからの予告どおり、ど〜んとイラストの大特集！
いや〜、これだけのイラストが並ぶと壮観、壮観。担当としては文章を書かなくてすむので非常にラク。毎月コレをやろうかな……。

それはさておき、最初にくらべると、みんな格段にウマクなっているなあ。努力のタマモノだね。

注意を1つ。イラストはペンか色鉛筆で描いてね。鉛筆は不可。薄いと印刷できないのよ。

ポイントレース・ランキング表

1	稲泉知	8	4	東洲斎写楽三世	4
2	惟宗竜胆	6	5	随神貞紀	3.5
3	孫武	5			

↑宮城県・くりかクン。カワイイ！ 彩色の仕方がマル

↑同じく、くりかクン。中国語では何と読む？

↑岐阜県・土屋寿美クン。ウマすぎる！ 特に線がいいぞ

↑東京都・稲泉知クン。新境地を開いたな。粉の効果よし

↑静岡県・随神貞紀クン。メッセージは全部読んでるよ

↑東京都・又又三国志FANクン。迫力の名場面！

↑兵庫県・つむじ風夜夢クン。やや線が粗いが色使いはマル

↑奈良県・孫武クン。首がミョーにナマナマしくていいぞ

↑広島県・春夏秋冬クン。コレは2枚1セットなのかなあ

↑同じく、春夏秋冬クン。絵の完成度はこちらのほうが上

↑広島県・三好盛久クン。不気味さがよく出ていてマル

↑大阪府・乱世の姦雄クン。カラフル！ 鳳・龍がよし

↑埼玉県・ぺんクン。カワイイ！ 三国志Ⅲは出るか？

↑佐賀県・老将軍クン。どこかで見たような絵だがマル

↑宮城県・鈍何処井クン。やはりマシェーティはカワイイ

↑神奈川県・吉法師クン。雰囲気はよい。線に工夫を！

↑愛媛県・森本裕クン。色使いがよろしい。次も期待

↑北海道・りんクン。このほのぼのとしたノリが好きだな

群雄割拠！ 〜対決イラスト部門〜

↑孫武クン。これは強烈な宣戦布告だ！ あやうし稲泉知

↑鹿児島県・阿呆クン。某〇バークに似てるような……

↑神奈川県・都桃クン。元気がいいぞ！ 絵はまだ勉強

↑宮崎県・BEIJINGクン。これは強そうだぞ！

↑神奈川県・十常侍クン。迫力ある雰囲気がいいぞ

↑静岡県・葛木伸夫クン。サヤ推薦。ファンキーでマル

新コーナー タイトル未定

オレのポイントを教えろ！ 今月掲載された人のポイントを紹介（ただし、上位5人は省略）。つむじ風夜夢が3ポイントに到達。書籍にするかゲームまでがんばるか編集部まで知らせてくれ。また、くりか・又又三国志FAN・春夏秋冬・乱世の姦雄・吉法師・りんが2ポイントでひとまずリーチ。土屋寿美・三好盛久・ぺん・老将軍・鈍何処井・森本裕・阿呆・都桃・BEIJING・十常侍・葛木伸夫が1ポイントとなっている。今月は上位陣はイマイチだったが、中間層のポイントアップが相次ぎ、レースはがぜんオモシロクなってきた。3ポイントで書籍、5ポイントでゲームをプレゼント。さあ、キミもどんどん投稿しよう！

つぎは白熱の読者対抗マルチプレイ大会だ→

新コーナー タイトル未定

ぼくは誓う!! 50年後のMファンを今と変わらず愛している。と、一発かましたところで本題。友人に『闘神都市』を買って来てといったら、『幻影都市』を買って来てしまった。ちなみにぼくはターボRを持っていないからプレイできない。というわけで、ぼくのMSX2+(A1WSX)とターボRを交換しておくれ。お礼はするよ。(栃木県/たろちゃん・?歳)☆最初のかましといい、オチといい、字の汚さといい、ただものではないと感じ入りました。ぜひ今度、あなたの写真と髪の毛を送ってください。ワラ人形を作りますから。

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録 8時間耐久マルチプレイ大会

大会実況編3回目の今回はプレイヤーチーム同士が激突し、ますます白熱する!

前号のつづき、のまえに

さて、今回も引き続きプレイの模様をお伝えする。

前回までの状況は下の図のとおり。今のところ佐々木・若梅ペアの北条チームが一歩リード。しかし、他勢力もだまっていない。戦乱の嵐が吹き荒れることは必至。題して、疾風怒涛(しっぷうどとう)編(意味不明)、いざスタート!

そのまえに、今や恒例となりつつある、参加プレイヤーの紹介をしよう。しかし、もしプレイヤー個人へのファンレターが来たらどうしようかな……。

なお、優勝者予想クイズの一番人気は上杉だったのだ。ついで北条、織田と続く。注目チーム、今月の動向は?

前回(1551年11月)までの群雄勢力図

参加チーム紹介

群雄相(あい)食(は)む!

初のプレイヤー同士の戦闘、上杉VS. 斎藤・北条。兵力では上杉軍有利。援軍の北条は両軍の戦力を見比べ、勝てないと判断、すぐに自国に退却。「ムダに兵力を損耗させられない」

こうなるとやはり、兵力に勝る上杉軍強く、奮戦むなしく、斎藤軍無念の退却。

また、本願寺軍が越中(えっちゅう)に侵攻すると、上杉はコンピュータ姉小路(あねこうじ)の援軍要請にこたえ、兵を送る。まさかの妨害に、本願寺、あえて決戦を避け退却。上杉の動きが活発になってきた。いよいよ眠れる獅子が目を覚ましたというところか?

また、朝倉が丹後(たんご)、北条が上野(こうづけ)をそれぞれ奪う。

年かわって1556年1月。上杉軍、満を持して北条領・上野に侵攻。いよいよ宿命の対決!

「合戦直後だから手薄なはず」

ところが、北条もその点はぬかりなく、わずか1ターンで兵力300に回復していたのである。

「ゲ、いつの間に……」

予想外の大軍にたまらず退却。

危機感を覚えた上杉はせっかく占領した信濃(しなの)から撤退し、北条との決戦に備える。すかさず北条が空白になった信濃を占領、ますます強大化し、朝倉も丹波(たんば)を奪い、地道に勢力を拡大。

↑相も変わらず、北条軍の勢いはとどまるところを知らない。今や超大国に

対決、プレイヤーVS.プレイヤー

↑上杉VS. 斎藤。斎藤軍奮戦するが、兵力の差はいかんともしがたく、上杉の快勝

↑上杉VS. 北条。すきをついたつもりが、準備は万端。「こんなはずでは……」

会場レポート❶昼食休憩編

腹が減っては戦ができぬ、というわけでプレイヤーたちも食事をする(ちなみに、編集部で用意した昼食は京急の仕出し弁当+ウーロン茶だった)。

弁当を食べながら、プレイヤーたちは何を思っているのか。長丁場の午後の戦いにむけて戦略を練る? それとも、ただの茶飲み話か。今は知るよしもない……。

↑ホッと一息、昼食休憩。食べながらも、午後の戦いに思いをはせる?

北条包囲網、結成!!

プレイ開始から5時間が経過し、残すところあと3時間。北条のあまりの独走に、他チームにもあせりの色が見え始めた。

「このまま北条をのさばらせておいていいものか!」

共同して北条を叩こうと、境を接する上杉・斎藤を中心に、反北条同盟が成立。北条包囲網の結成である。

そんな雰囲気をあざ笑うかのように、2月、またもや北条が動き、今川領・遠江に攻めこむ。圧倒的兵力で敵を蹴散らし、今川義元を捕らえるオマケつき。これで9か国保有となり、他勢力との差は広がる一方。

しかも、織田軍が自慢の精鋭鉄砲隊を率いて今川領・三河に侵攻すると、三河を奪われたくない北条は、コンピュータ今川の援軍要請にこたえて、なんと300をこえる兵を送る。鉄砲隊を取り囲み、突撃の嵐で本気で撃滅をはかる。織田軍、あまりの損害にやむなく退却。

「く、くやしい〜」

本願寺軍、再度越中に侵攻。またもやコンピュータ姉小路は上杉に援軍を要請したが、盟約を結んだため今度は兵を送らず、無事占領に成功。対北条にむけて触手を伸ばす。

また、鈴木軍、伊勢の兵力をすべて紀伊に集結。来たるべき戦いに備えての奇策にでた。

対して、北条も豊富な国力を利用し、前線国の兵力を着々と強化。加えて後方の安全国では、茶器たらいまわしによって捕らえた武将の忠誠度をアップ。万全の態勢で同盟軍に臨む。

しかし3月、相模沖で地震が発生。北条のほとんどの国が地震によって甚大な被害を受けた。これには場内大喜び。「この機に乗じて、北条を倒せ!」

北条VS.反北条大同盟、果たして戦いの行く末は? 緊迫の次号を待て!

包囲網にもめげず、またもや北条は勢力を伸ばす。同盟軍の逆襲はなるか?

三河に侵攻した織田軍だが、北条の予想外の援軍に苦戦を強いられ敗退

突如、地震が発生。北条軍大打撃。場内「攻めこむチャンスだ!」と大喜び

会場レポート❷団結編

北条の圧倒的な強さのまえに、危機感を抱いた他チーム。「このままではいけない!」

1度は矛を交えた上杉・斎藤が対北条のために手を握る。ついでこれに本願寺・鈴木・織田が加わり、ついには全勢力が反北条大同盟を結成。打倒北条のために一致団結。各チーム、全兵力を投入して北条の牙城を崩しにかかる。北条としても、前線を破られれば一気に内部を攪乱され、滅亡の憂き目を見かねない。必死の防戦だ。

北条軍VS.反北条同盟軍、いずれに勝利の女神が微笑むか? 最大のヤマ場をむかえた!

北条軍

他チームをすべて敵にまわしても、比較的冷静な北条軍、佐々木・若梅ペア。超大国の自信からか、「来るなら来い!」と余裕の構え(?)

VS.

反北条大同盟

各チーム、打倒北条の旗印のもとに、今立ち上がった! 合同で戦略を検討し、一発逆転を狙う。「前線さえ破れば、内部はもろいはず。勝機はある!」

業務連絡 〜次回大会への展望〜

「第2回大会はこうしよう」係にハガキを送ってくれたみんな、貴重な意見をどうもありがとう。

そのなかからいくつか紹介すると、8チームの参加者を決める方法として、多かったのが、全国を8つのブロックにわけて予選を行い、各ブロックの優勝チームを編集部に招待(もちろん交通費も)して全国大会を開催するというもの。うん、理想をいえば、編集部としてもこの方法を採りたいんだけど、そのためには実績を作らなければならないだろうなあ。逆にいえば、この企画が定着すればいずれは全国大会を開催するつもりでいる。

また、参加者を筆記試験によって選べばいいという意見も多かった。問題はさしずめ、歴史クイズや戦略問題、プレイレポートなどになるんだろうな、きっと。

ちなみに、女性のみの大会を開いてはどうかという織田家軍師・土屋クンのアイディアには笑ったなあ。女の子の場合、おしゃれに時間がかかるし、帰りも早くなくちゃならないから、8耐マルチじゃなく、4耐マルチになるそうだ。う〜む、納得。でもこれって、参加希望者がいるのかなあ?

さて、次回開催地についてだが、みんなのハガキを集計してみると、現在のところ、大阪、仙台、名古屋の順。また、信長とゆかりの深い岐阜(信長第2の本拠ともいえる美濃)で開催してほしいというのもあったぞ。

引き続きみんなからの意見を募集する。よろしく頼む!

新コーナー タイトル未定

通り抜けできますネタ ●カシオのPV-7が出たての頃にアメリカから移植されたゲームの名前を知りたいのです。知っているだけの特徴を書きます。パッケージの色はあずき色です。キャラクターの色は白でシューティングゲーム。戦闘機が出てきます。8KB(キロバイト)以上のRAMを持つMSXに対応しています。(東京都/鬼沢邦久・?歳)●4月号の通り抜けを見て、あの感動をもう一度味わいたくなってしまいました。どうかこんなぼくに『ハイドライド3』をゆずっていただけませんでしょうか。T&Eソフトにも手紙を書きましたが返事が来ません。(福井県/三寺健一・16歳)☆そんなこといわれたってゆずれないよなー。T&Eソフトの人も困っただろうに……。

つぎはピラミッドソーサリアンのマップコレクション→

歌を詠む会

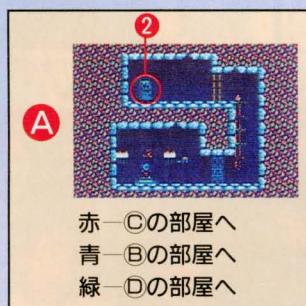
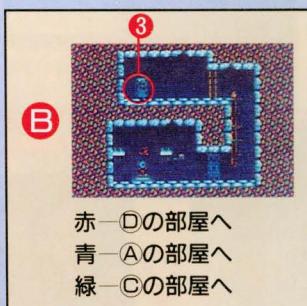
今月のお題は「ね」、投稿数はちょっとすくなめだったぞ。●ねぇお願い　三国志III　移植して　みんなの心を　光栄様へ（鳥取県／山中善清・16歳）●寝返った　武将の兵士は　すくないぞ　はやく逃げなきゃ　つかまっちまう（京都府／PPIM・17歳）●ねえきいて！　楽しいソフトが　めじろおし　全部買ったら　お金がぱろよ（埼玉県／山添基・17歳）●猫たちが　毎日家に　やってくる　騒音、悪臭　なんとかしてよ（熊本県／まっしゅ・15歳）●「ネガが逆」吟仕込の謎　解けたのに　送る住所が　全然わからん（熊本県／まっしゅ・15歳）☆8月号は「さ」ではじまる和歌をよろしく。イラスト・まっしゅ

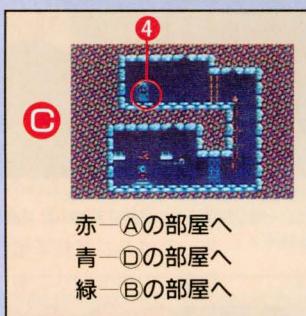
マップコレクション ピラミッドソーサリアン 魔王ギルバレスの迷宮

ピラミッドソーサリアンも大詰め、最後の全マップを掲載してしまう十字軍だ！

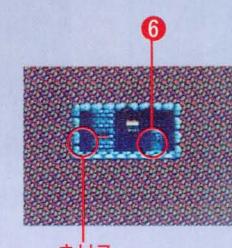
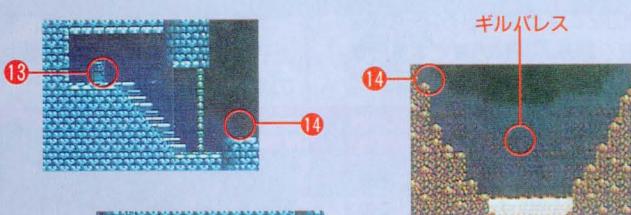
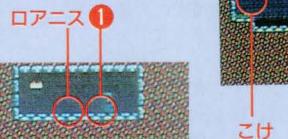
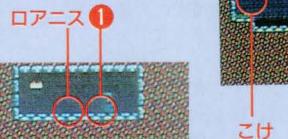
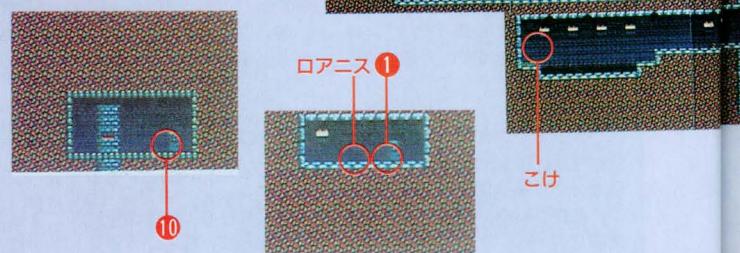
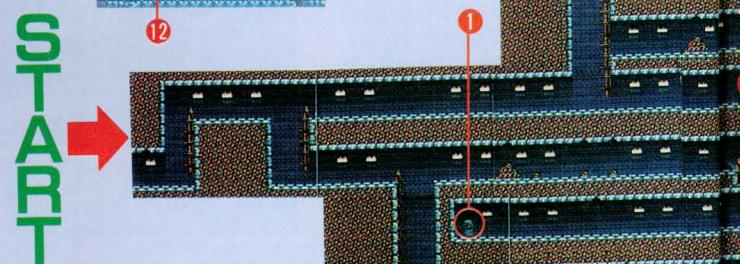
スタートしてすこしウロウロしていると、さらわれたフェリサ姫を救出するためエーリング王国にやとわれた、アランという剣士と、エーリング王国につかえるロアニスという魔法使いにであう。この2人、ところどころで大切なヒントをくれるので、しっかり話を聞いておこう。

迷宮の奥を進んで行くと、小人のアスタルがエビルガードに襲われているので助けてあげよう。アスタルの話によれば酸の海の水をなくすには、赤い宝石が必要だという。そのことをスイッチの近くにいるロアニスに伝えると「ルビー」をくれるので、さっそくスイッチを入れて奥の部屋に行ってみよう。左の部屋には宝箱があるので、ありがたくいただいておこう。部屋を出るとアランが紙切れを見せてくれるが、何が書いてあるか解読できない。そうそう、右の部屋にネリスという女の子がいた。話を聞けば、なんともかわいそうな境遇、ネリスに紙切れを解読してもらうと行動範囲がグーンとひろがるぞ。それにしても、女の子にまでこんなひどいことをするとは、許せんギルバレス!!

さて、うまく❸の扉のとなりに橋をかけて渡ることができたら、右端に3つのスイッチが見つかるはずだ。ここであせって3つともスイッチを入れてはいけないぞ、上のスイッチだけ押せばいいのだ。数々のトラップに守られた❽の部屋にはネリスの姉、アリーナがいる。アリーナはギルバレスのたくらむ陰謀を聞かせてくれる。ギルバレスめ、一刻も早く倒さねば……。

フィレンという妖精を助けてあげると「宝箱の鍵」のありかを教えてもらえる。でも根気よくさがさないとなかなか見つからないんだな、これが……。ロアニスの話を聞いた後なら水晶球でワープができるようになる。緑、赤、青の順番でワープだ！小人の長老を助けるにはエレベーターをうまく使わなくてはならない。そう、アレを運んでもらうためにね。

さあ、ここまでくれば決して難しくないはず、ぜひ君の手でギルバレスを倒して、感動のエンディングをむかえてほしい!!右ページのクイズに答えてプレゼントも持ってってちょうだい。

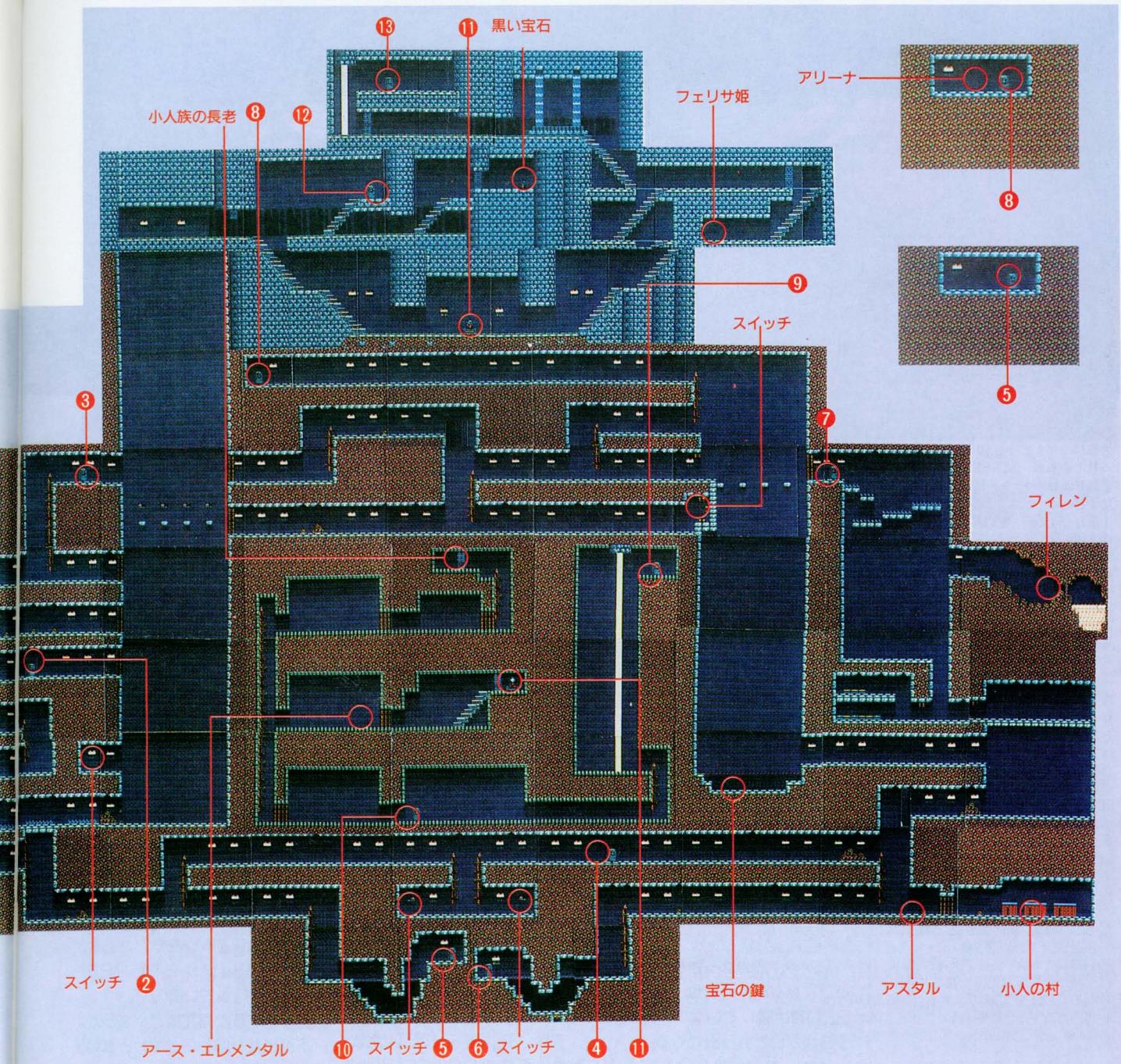
マップの見方

❶〜⓭……………マップ上の番号は同じ番号に対応している

ⒶⒷⒸⒹⒺの部屋……………水晶玉を使ってワープできる

赤・青・緑……………水晶玉の色。選ぶ色によって行ける部屋が違う

赤—Ⓒの部屋へ
青—Ⓑの部屋へ
緑—Ⓓの部屋へ

赤—Ⓓの部屋へ
青—Ⓐの部屋へ
緑—Ⓒの部屋へ

赤—Ⓐの部屋へ
青—Ⓓの部屋へ
緑—Ⓑの部屋へ

赤—Ⓑの部屋へ
青—Ⓒの部屋へ
緑—Ⓐの部屋へ

ポスターが当たる！ソーサリアンクイズ!!

『ソーサリアン』がＰＣ－88版で発売されたのが、1987年のこと。もうかれこれ6年もの長い間支持されてきたことになる。これは本当に驚くべきことだよね。こんなすばらしいゲームがMSXで遊べるようになったのもブラザー工業さんのおかげ、感謝！ 感謝!! さて、そのブラザー工業さんのご厚意で「ソーサリアン」のポスターを５名にプレゼントしちゃう。でもクイズに正解しないとあげないよ。さて、ピラミッドといえばエジプト。いちばん大きいピラミッドは誰のお墓だったかな？

❶ 王 貞治
❷ クフ王
❸ トウカイテイオー

↑ピラミッドって誰の墓だっけなあ？ クで初まる名前だったような……ク、ク、クロレラ、クラリス

←これがプレゼントされるポスターだ！ ほしいひとはジャンジャン応募してくれたまえ

黒い宝石
⓭ ⓫
小人族の長老 ❽ ⓬
フェリサ姫
アリーナ
❽
❾
スイッチ
❺
❸
❼
フィレン
スイッチ ❷
宝石の鍵
アスタル
小人の村
アース・エレメンタル
❿ スイッチ ❺ ❻ スイッチ ❹ ⓫

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション→マップ情報はこちらに。⑤オレにもいわせろ！→武将データの不満はこちらまで、イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしくね。⑦イラスト→上記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント（⑤はのぞく）。あて先は、〒105 東京都港区新橋4－10－7 T－M MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

次号で8耐マルチもいよいよ最終回！

アトリビュートビット　SCREEN12のYJK方式では、1ドットごとに輝度情報(Y)が5ビット(0～31)割り当てられているが、SCREEN10と11では、それを4ビット(0～15)に下げ、余った1ビット(ビット3：2進数にして下位から4桁目)をYJK、RGBの切り換え用に使っている。このビットが、0なら、YJK方式、1ならRGB方式になる。このビット3のことをアトリビュートビットという。アトリビュート(attribute)は、「属性」という意味で、よりひらたくいえば種類とか性質といったようなもののことだ。
そのドットに対応する1バイトの色データをAとすると、
A　AND　2＾3
が0なら、そのドットはYJKのドット、8(＝2＾3)ならRGBのドットとして表示される。
ちなみに、SCREEN12でグラフィックを表示している状態で、SCREEN10やSCREEN11を実行すると、自動的にすべてのドットのアトリビュートビットを1にしてくれる。

モノトーングラフィックの理由

前号に引き続き、MSX2+以降の自然画モード、YJK方式について、なにかとアレしてみた。なんだかあいまいな言い方だが、なにしろナニがソレだからしかたがない。

SCREEN12でできること

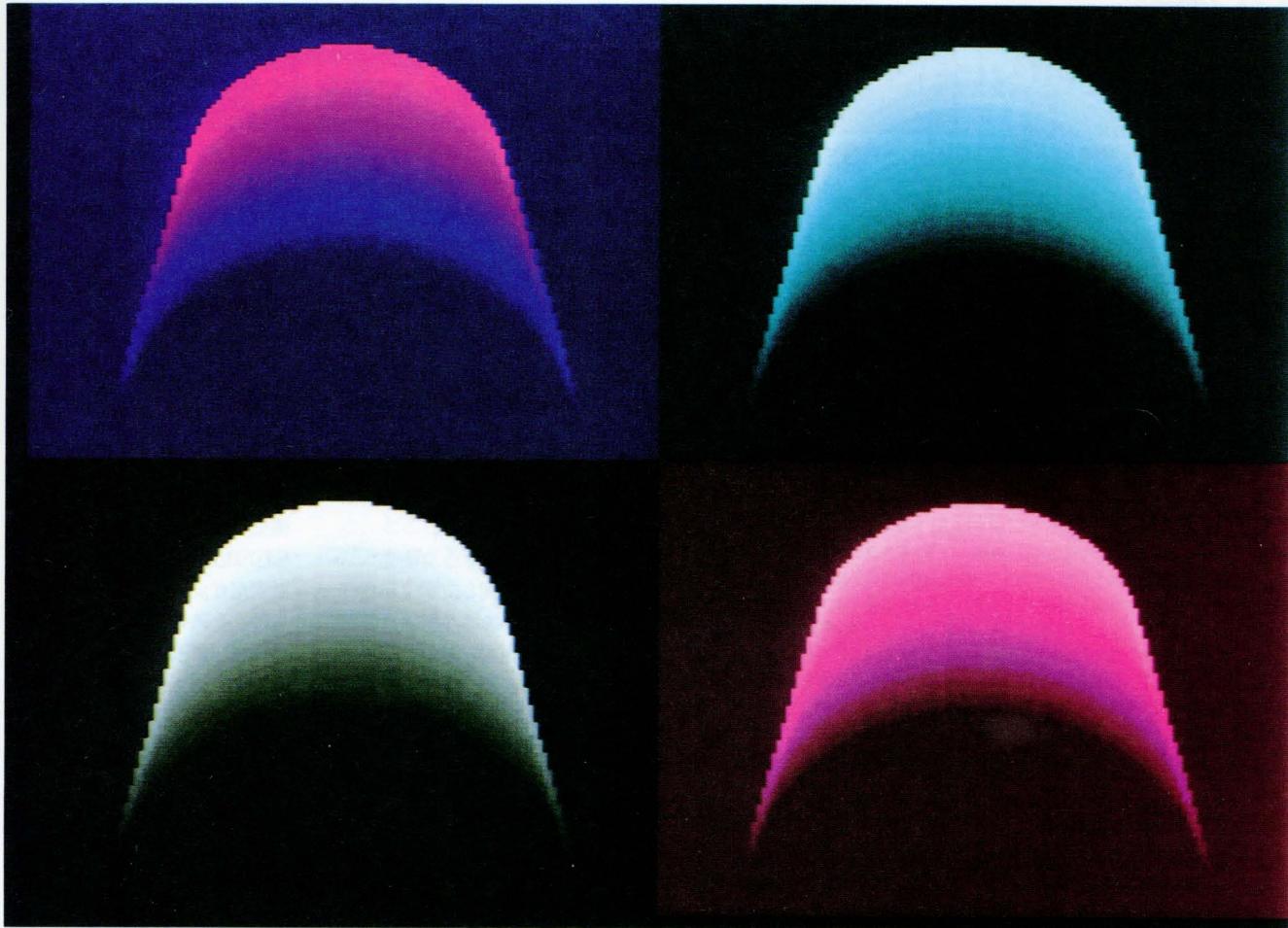
SCREEN12では、正味1万9268色の豊富でこまやかな色が表示できるのだが、ただし、12ビットの色相情報が4ドットにまとめて1つしかないため、1ドット単位で自由に色を操作するわけにはいかない。たった1ドットのデータを変えただけで、そのドットを含む4ドットグループ全体の色相が変わって、いわゆる「色化け」を起こしやすいのだ。

だから、形のはっきりしたグラフィックをかくには、SCREEN12は適していない、という結論がいちおう出てくる。

しかし、輝度情報(Y：5ビット)だけは1ドット単位で持てるので、ある範囲のJKデータを均質化して、輝度情報だけを変化させれば、自由にグラフィックがかける。RGBでは望めなかった最高32段階のグラデーションを使用したグラフィックがかけるのだ。リスト1はそのサンプルだが、このように複数の色相を使ったグラデーションも可能だ。

SCREEN10と11について

YJKとRGBが混在しているSCREEN10と11は、描画するときの命令の使い方に違いがあるだけで、表示能力はまったくおなじだ。したがって、この2つのスクリーンモードのデータは完全な互換性を持っている。おなじ画像のデータなら、どちらのモードで見てもおなじように見えるというわけだ。

では、SCREEN10、11の兄弟と、孤高のSCREEN12とのあいだはどうか。

ぜひ、実験してみてほしい。SCREEN12でかいたグラフィック(BSAVEしたもの)を、SCREEN10、11でそのまま読みこんでみよう。たいていの場合、どぎつい画像になって現れるだろう。アトリビュートビットが1だったドットがRGB方式に変わるからだ。

このかぎりでは、SCREEN10、11とSCREEN12のあいだには、データの互換性がないように思えるが、じつは、コンバータともいえる機能がはじめから付いているのだ。

それを証明するのが右ページのリスト1だ。このプログラムは、グラフィックをかいたあと、SCREEN 12からSCREEN10に移行しているのだ。

移行すると画面はどうなるか。不思議だがほとんど変わらない(プログラム解説参照)。

↑てきとうに選んだJKデータを4ブロックに分けて均質化し、Yデータだけで作ったグラデーションを乗せてみたのが、この画面

◉リスト1 4つのグラデーション

```
100 SCREEN 12,0:COLOR ,0,0:CLS
110 R=ATN(1)/3:DIM A%(4597)
120 FOR I=0 TO 63:C=(I¥2)*8
130   CIRCLE (50,100-I),48-I¥4,C,R,R*11
140 NEXT
150 COPY (0,0)-(100,90) TO A%:CLS
160 FOR CX=0 TO 1:FOR CY=0 TO 1
170   X=CX*128:Y=CY*106
180   READ J,K
190   A$=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT
$("00000"+BIN$(K),6)
200   COPY A% TO (X+14,Y+6),,OR
210   FOR N=0 TO 31:FOR M=0 TO 3
220     LINE (X+N*4+M,Y)-STEP(0,105),VAL
("&B"+MID$(A$,10-M*3,3)),,OR
230   NEXT:NEXT
240 NEXT:NEXT
250 IF STRIG(0) THEN 280 ELSE 250
260 TIME=0:FOR W=0 TO 90:W=TIME:NEXT
270 '●●● SCREEN 12 <--> SCREEN 10
280 S=2-S:SCREEN 12-S
290 IF S THEN 260 ELSE COPY A% TO (14,6)
,,OR:GOTO 260
300 DATA  -2,-27,  3,  3, -7,  4, 10,-11
```

プログラム解説

リスト1の使い方 実行すると、まず白いグラデーションユニットをかき、いったん消えてから、上の写真のような画面に落ち着く。この画面をよく見てから、スペースキーを押すと、画面のモードがSCREEN10とSCREEN12とを往復するようになる。左上すみのブロックをよく見てほしい。うまくいっていればそこが脈動しているはずだ。

解説 ●100 画面初期設定 ●110 グラデーションパターン描画用の変数設定／パターン保存用の配列宣言 ●120〜140 グラデーションパターンを描く【R：CIRCLE文の開始角度／C：描画するときのカラーコードに相当するデータ。このデータは、ビット0〜2を0にして、輝度(Y)だけでグラデーション効果を出している】 ●150 グラデーションパターンを配列A%に保存する／画面消去 ●160〜240 画面を4つのブロックに分け、それぞれにA%をセットし、その上に行180で読みこんだJKデータ(行300)を均一に書きこんでいく(行210〜230) 【CX、CY：ブロック単位の位置を表す／X、Y：各ブロックの左上座標／A$：JKデータ一時保存用／N、M：行210〜230のループ用。NはYJK方式のドットを4ドット単位で管理し、Mは各単位のなかでJKデータを正しい順に書きこんでいくためのもの ●250〜260 トリガー入力待ち／1.5秒待つ ●280 スクリーンモード切り換え【S：スクリーン切り換え用。 前者のときはSCREEN10、後者のときはSCREEN12になっている】 ●290 SCREEN10なら行260へ、12ならもういちどA%を左上ブロックにORで上書きする。SCREEN10になった段階でグラデーションは細かさが半分になる。ふたたびSCREEN12に移っても粗くなったままだ。そこへA%をコピーするとふたたびグラデーションはもとのこまやかさにもどる ●300 4組のJKデータ

リスト2の行80について　Yの変換式の最初に、
Y＝(B＋R／2＋G／4＋1)￥2
とあるが、この＋1は四捨五入するためのものだ。つまり、0.5を加えて小数点以下を切り捨てているのだ。この方法はよく見られる。

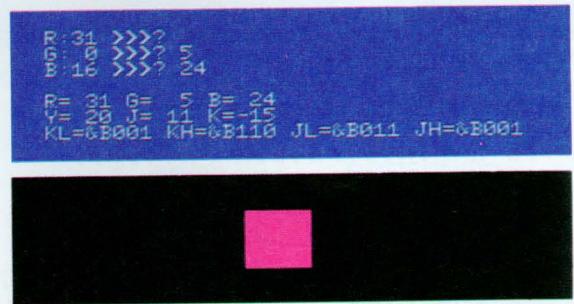
JKの組み合わせを探す

YJKとRGBの混合

SCREEN12からSCREEN10、11に行くときはアトリビュートビットがすべて1になるという目立たないが劇的な変化をとげる。しかし、SCREEN10と11は、たがいにまったくVRAMのデータを損なわずに行き来できる。

そこで、YJKとRGBを混合して使いたいときは、YJKグラフィックはSCREEN12でかいておき、SCREEN10や11に切り換えてから、RGBのグラフィックを上書きしたりすればいいだろう。単純に、16色のパレットを使ってガンガン描画したいのなら、SCREEN10、YJKのデータもいじる必要があるならSCREEN11にすればいい。

ただ、グラフィック画面への文字表示に関しては、SCREEN10ではなぜかRGBのデータとして扱われない。文字表示はSCREEN11で、アトリビュートビットのことを計算にいれた色データにすればうまくいくようだ。

RGBからYJKを計算

さて、いろいろな色を使ってYJKグラフィックをかくのはいまのところなかなかむずかしいが、適切なJKの値を探るための道具として、RGBからYJKデータを計算してみよう。

RGB方式のパレットでは、RGBのそれぞれについて、3ビット(0～7)の段階しかなかったが、SCREEN12は、YJK方式によって、RGBそれぞれについて5ビットずつ(0～31)の情報量を持てるようになった(RGBとYJKの関係については下図参照)。SCREEN10と11は、もう少し粗いはずだが。

YJKデータそのままでは、じっさいにどんな色になるか想像しにくいが、RGBの割合であれば、これまでの3ビットの経験からあるていど予測できるだろう。そこで、指定したRGBのデータから、その色を表示するためのYJKデータを教えてくれるプログラムを作ってみた

◉リスト2　RGB-YJK変換

```
100 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:WIDTH 40:KEYOF
F:DEFINT A-Z
110 IF INKEY$>"" THEN 110
120 PRINT USING"R:## >>>";R;
130 INPUT R:IF R>31 OR R<0 THEN 120
140 PRINT USING"G:## >>>";G;
150 INPUT G:IF G>31 OR G<0 THEN 140
160 PRINT USING"B:## >>>";B;
170 INPUT B:IF B>31 OR B<0 THEN 160
180 Y=(B+R/2+G/4+1)¥2:J=R-Y:K=G-Y
190 PRINT
200 PRINT USING"R=### G=### B=###";R;G;B
210 PRINT USING"Y=### J=### K=###";Y;J;K
220 A$=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT$(
"00000"+BIN$(K),6)
230 FOR I=0 TO 3
240 PRINT USING"&&=&    & ";MID$("KLKHJLJ
H",I*2+1,2);"&B"+MID$(A$,10-I*3,3);
250 NEXT
260 IF STRIG(0) THEN 280 ELSE 260
270 '●●● YJK DISPLAY
280 SCREEN 12,0:COLOR ,0,0:CLS
290 FOR N=0 TO 7:FOR M=0 TO 3
300 LINE (N*4+M+100,80)-STEP(0,31),Y*8+V
AL("&B"+MID$(A$,10-M*3,3)),,OR
310 NEXT:NEXT
320 BEEP:BEEP:BEEP
330 IF STRIG(0) THEN 100 ELSE 330
```

```
R:31 >>>?
G: 0 >>>? 5
B:16 >>>? 24

R= 31 G=  5 B= 24
Y= 20 J= 11 K=-15
KL=&B001 KH=&B110 JL=&B011 JH=&B001
```

⊙前回入力値を参考にしながらRGBの値を変更していくと色の予測をつけやすい。KL～JHも知っていて損はないと思う

◉図　4ドット単位のYJKデータの構造

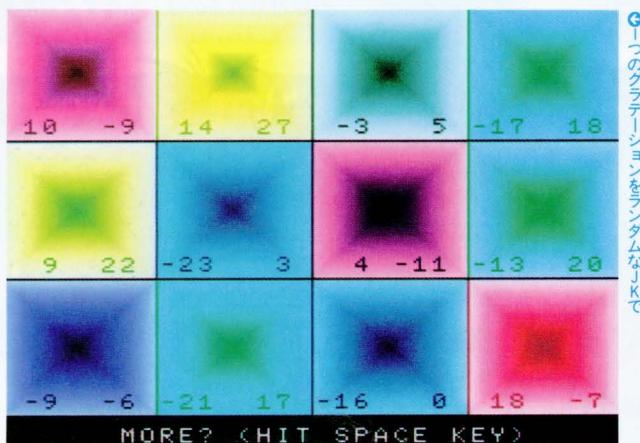
◉1ドット目のRGBの計算例

$$R=Y0+J$$
$$G=Y0+K$$
$$B=\frac{5}{4}Y-\frac{1}{2}J-\frac{1}{4}K$$
$$Y0=\&B10100=20$$
$$J=JH\times8+JL=1\times8+3=11$$
$$K=KH\times8+KL=(-2)\times8+1=-15$$
$$\therefore R=31\quad G=5\quad B=24$$

※KH、JHは最上位ビットが1の数値は負として扱います。

(リスト2)。

R、G、B(各0～31)を入力していけば、その色のドットを表示するために必要なVRAMデータを表示し、そのあとスペースキーを押すと、実際にその色を表示し、スペースキーでもとにもどる。データ入力のときただリターンキーを押すと前回の入力値(これも表示)のままにしておける。

JKを探して

いろいろなJKの組み合わせとグラデーションを組み合わせてみたいときは、リスト3を利用してほしい。スペースキーを押すたびにランダムなJKの組み合わせをグラデーションで12種類ずつ見せる。31ページのリスト1のJKデータも、リスト3を実行しながら探した。

各ブロックの下に表示されている数字は、左がJ、右がKの値だ。とちゅう「これは」と思うものに出会ったら、CTRL+STOPして、F1キーを押せば、ディスクにそのときの画面をセーブすることができる。ファイル名はそのつど入力。

リスト4は、J、Kデータを入力して、そのデータでできるグラデーションを3種類デモしているだけのものだが、ここでは、行280に注目しておいてほしい。この行は、JKデータを変化させずに、Yデータだけを0にしているのだ。このあと、適当なYデータをORで書きこめば失敗しないわけだ。そうしないと、ところどころで妙に白い巣ができるだろう。行280のある場合とない場合とを見比べてみればわかるはずだ。

YJKでは、ロジカルオペレーションがひときわ重要だ。ロジカルオペレーションを軸にしたテクニックを研究する必要があるだろう。以下次号。

←一つのグラデーションをランダムなJKで

←斜めのグラデーションに注目

●リスト3 ランダムグラデーション

```
100 SCREEN 12,0:COLOR ,0,0:SETPAGE 1,1:S
CREEN,0:CLS:KEY1,"GOTO 370"+CHR$(13)
110 OPEN "GRP:" AS #1
120 DEFINT A-Z:DIM R(2050)
130 FOR Y=31 TO 0 STEP -1
140   C=Y*8
150   LINE (31-Y,31-Y)-STEP((Y+1)*2-1,(Y
+1)*2-1),C,BF,PSET
160 NEXT
170 COPY (0,0)-(63,63) TO R:CLS
180 FOR CX=0 TO 3:X=CX*64
190  FOR CY=0 TO 2:Y=CY*64+CY
200   COPY R TO (X,Y),,PSET
210   J=INT(RND(1)*64)-32
220   K=INT(RND(1)*64)-32
230   A$=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT
$("00000"+BIN$(K),6)
240   FOR N=0 TO 15:FOR M=0 TO 3
250     LINE (X+N*4+M,Y)-STEP(0,63),VAL(
"&B"+MID$(A$,10-M*3,3)),,OR
260   NEXT:NEXT
270   COLOR 7:PSET(X+2,Y+54),0,TAND:PRIN
T#1,USING"### ###";J,K
280  NEXT
290  LINE (X,0)-(X,Y+63),7,,AND
300 NEXT
310 PSET(50,200),0,TPSET:COLOR 255:PRINT
 #1,"MORE? (HIT SPACE KEY)"
320 IF STRIG(0) THEN 180 ELSE 320
330 '●●● SAVING SCREEN
340 SCREEN 0:COLOR 15,0:INPUT"FILE NAME"
;F$:SCREEN 12:SETPAGE 1,1:BSAVE LEFT$(F$
,8)+".SCQ",0,&HD3FF,S
```

●リスト4 JK指定のグラデーション

```
100 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR 15,4,7:KEYOF
F:DEFINT A-Z
110 IF INKEY$>"" THEN 110
120 INPUT "J,K";J,K
130 IF J<-32 OR J>31 OR K<-32 OR K>31 TH
EN 120
140 A$=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT$(
"00000"+BIN$(K),6)
150 SCREEN 12,0:COLOR ,0,0:CLS
160 FOR N=0 TO 63
170   FOR M=0 TO 3
180     LINE (N*4+M,0)-STEP(0,211),VAL("
&B"+MID$(A$,10-M*3,3)),,OR
190   NEXT
200 NEXT
210 FOR X=0 TO 127
220   LINE (X,0)-STEP(0,105),(X¥4)*8,,OR
230 NEXT
240 FOR X=128 TO 255
250   LINE (X,0)-STEP(255-X,255-X),((X-1
28)¥4)*8,,OR
260 NEXT
270 FOR X=255 TO 0 STEP -1
280   LINE (X,107)-(255,211),7,,AND
290   LINE (X,107)-(255,211),(X¥8)*8,,OR
300 NEXT
310 BEEP:BEEP:BEEP
320 IF STRIG(0) THEN 100 ELSE 320
```

ウェンディ
マガジン
美少女
アルバム
まなみ・さやか・ゆか
DAITAN宣言
この1冊に「ピンクソックス」の魅力がぜんぶつまってる!
おまたせの美少女アルバム第4弾は、『ピンクソックス』でおなじみのウェンディマガジンの登場です。アイドル3人娘のピンクソックス・ギャルズを中心に、美少女キャラ総出演でDAITANしちゃいます。まなみ・さやか・ゆかの魅力と、どしふんのあやしさが誌上でドッキング。これまでの美少女アルバム以上の感動・感激・快感・ピクピクを約束します。全国にピンクソックス・タイフーンが吹き荒れるのは、もうすぐです!!
5月28日発売予定
B5判/116ページ　定価1,380円(税込)
Tokuma Intermedia Mook
徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231(代)

プログラムファンの王国

ファンダム

ファンダムは、何回目かの黄金期を迎えた。どれもこれも採用したくて、ぎゅうぎゅう押しこんだらページが悲鳴をあげている。そのために例の超大作(45ページ参照)が掲載できなかった。残念。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

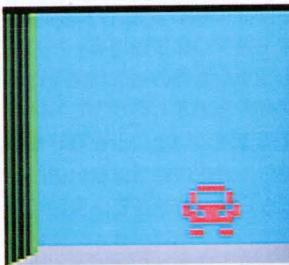
FOREST.FD6

森の中から青い闇まで

イン・ア・フォレスト

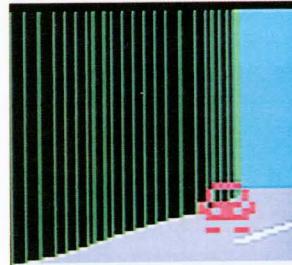
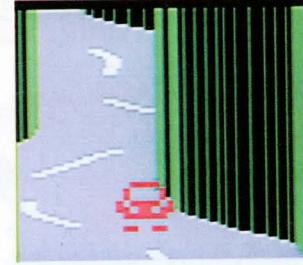
In a forest

MSX 2/2+ VRAM64K

by TAKERON

▶解説は50ページ

最初に、

COURSE　:■

と表示される。これはコースを選んでほしいといっているのだ。1〜9のキーのどれかを押すと、そのとたん、車が走りだす。森のな〜か、森のな〜か、ランランランランランランランラン♪

森の中の道を走る小さな車は、この手のゲームではたいへん珍しく、画面の奥のほうから手前に向かって走ってくる。

つまり、車の進む方向の道は見えていない。そのうえ、よくあることだが、この車は慣性がきいていて、反対方向にハンドルを切ってもすぐにはいうことをきかない。

この二重苦に耐えて、道をはずれることなく、走ってゆくと、そのうち、青い闇がやってくる。

青い闇にたどりつくと完走で1000点。もっとも、得点にはあまり意味がないけれど。

ゲームオーバー、完走のどちらでもリプレイすると、ふたたびコース選択から。もちろん、全コース制覇を目指す。　(コ)

↑森のな〜か、森のな〜か、ランランランランランラン♪　とロずさみつつドライブ

↑道はこちらから奥へスクロール。センターラインは飾りなので無視してもよい

↑ときにはクネクネと曲がりくねった道もある。道からはみ出しては×

↑青い闇が迫ってきて、ようやく長いコース(ほんとは短い)が終わりを告げる

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

画1面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

IAIGIRI.FD6

ヒラヒラ落ちてくる葉っぱを居合斬り

The Iai-giri
（ジ・イアイギリ）

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by SIOS

▶解説は52ページ

上から落ちてくる葉っぱをうまく切り落とすというアクション居合い切りゲームだ。日本一のサムライを目指して修行に励め。RUNすると、上から葉っぱがヒラヒラと落ちてくる。間合いを見てすかさずスペースキーを押して斬る。刀が斬る範囲は、人の顔あたりくらいなので、刀を抜いてから葉っぱを斬るまでの間合いをつかむのがポイント。うまく斬れたら修行ポイントがアップしていくぞ。スペースキーでリプレイ。スペースキーオンリーのシンプルな作品だ。　(イ)

葉っぱはレベルが上がると落ち方が速くなる

一瞬の間合いをとらえて

刀がひらめく

おみごと！

失敗すると「修行がたり〜ん！」

TOWERCAN.FD6

天は缶の上に缶を乗せて缶を乗せる

TOWER OF CAN
（タワー・オブ・カン）

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by KPC

▶解説は55ページ

缶をいくつまで積めるか、バランス感覚が試されるアクションゲームだ。

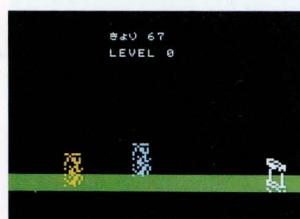
RUNすると、3つの缶が積んであり、上から缶が点滅しながら落ちてくる。その缶をカーソルキーで左右移動、スペースキーで上昇させるなどして下の缶にうまく乗せる。缶を積んだとき、傾きすぎたり、勢いがありすぎたりすると缶は倒れてゲームオーバー。スペースキーでリプレイ。小さくて見にくいが画面右下にある線は缶の傾きを示している。缶の微妙なコントロールが重要。　(イ)

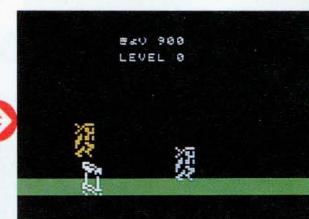
上から落ちてくるのを操作する。慎重に！

慣性があるので難しい

倒れた原因と積んだ缶の数を表示する

「あっ！」「ガラガラガシャ〜ン」

3000M.FD6

数限りないハードルを超えて

3000m障害・改

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

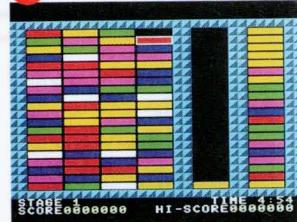
by 三木一

▶解説は53ページ

バルセロナオリンピックもいよいよ間近にせまったこの時期にふさわしい作品。

ゲームの内容は3000mハードル走で、以前に送られてきたが、惜しくも不採用になった『3000m障害』の改良版。

灰色の選手が相手、黄色が自分。スペースキーで加速して、カーソルキーでハードルをジャンプする。ハードルにぶつかると赤くなって速度が0になる。また、スペースキーを押しすぎても、走者は疲れて赤くなり速度が0になるので、力の入れ方を注意する必要がある。

相手が画面の端に消えると反対側から出てくるが、これは、1周差がついたことを意味する。勝つと、次の相手は自分より手前からスタートする。自動的にリプレイする。　(イ)

※でも、レベル14で勝つとエラーが出ます。う〜ん。

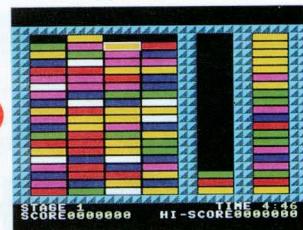
スタートだ！がんばれニッポン!!

ハードルはできるだけ低く前へ飛べ！

速度を均一に保って走ることが大切

BLOKTOWR.FD6

お手本どおりにブロックを積み重ねる

ブロック・タワー
block tower

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by EIGHT-IRON

▶解説は61ページ

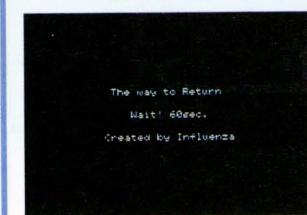
これがタイトル画面だ

右端のお手本とおなじ順序でカラーブロックを積み上げていくパズルゲーム。左の4つのブロック列の最上段にあるブロックから1つずつ取ってお手本の左にある答えのエリアに積み上げていく。ただし、①同色のブロックが2枚重なると消える。②一度お手本とおなじ色になれば消えない。③いちばん上の位置ではつねに①を適用する。④白いブロックはカーソルがくるとなにかのブロックに変わる、というルールがある。制限時間は5分。かんたんそうだが、残り3つからが勝負。（イ）

連続クリアするほど高得点になる

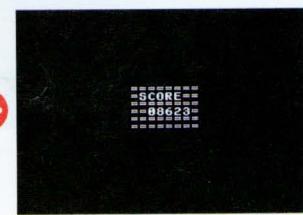
右のお手本の最下段と同じ色のブロックをカーソルで探しリターンキーで置く

ブロックは列の最上段からしか選べない。白ブロックはカーソルが来ると色が変わる

おなじ色のブロックは2つ重ねると消えるので、いらないブロックをうまく消そう

一度モデルと同じになれば2つ重ねても消えないが、いちばん上は例外で消える

W-RETURN.FD6

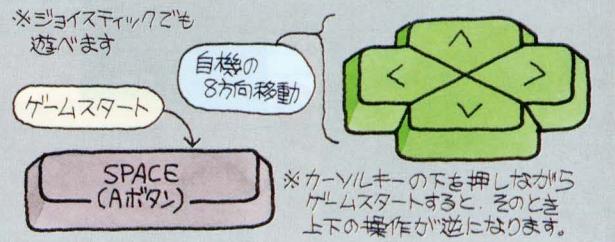
目もくらむスピードでフライト

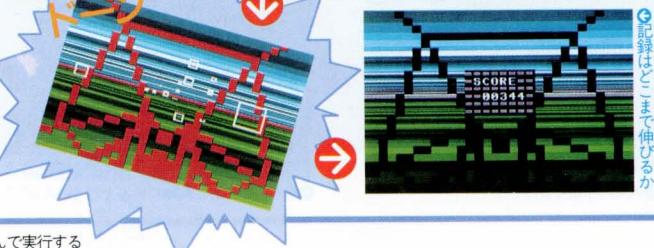
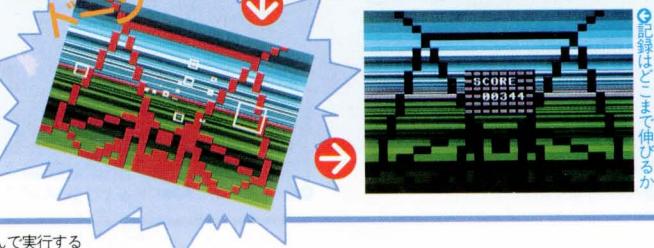
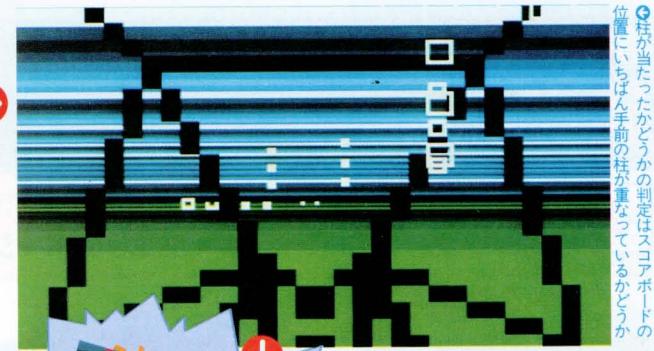
ザ・ウェイ・トゥ・リターン
The way to Return

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by いんふるえんざ

▶解説は58ページ

60秒待つようにとの指示が出る。そしてビープ音が鳴りだす。じっとガマン！

スペースキーまたはジョイスティックのAボタンでゲームスタート

スピードと迫力だけでがんがん押し切ってしまうような、3Dタイプのフライトシミュレーションゲーム。

RUNすると、メッセージが現れ、ビープ音が鳴りはじめる。45秒後メッセージが消え、さらに15秒後スコアの画面となる。スペースキーまたは、ジョイスティックのAボタンでゲームスタートだ。高速で迫りくるキュービック（立方体）の柱をカーソルキー操作で、ひたすらよけ続ける。とにかく、いかに早く柱の出現を見きわめるか、動態視力が試されるゲームだ。ぶつかったらゲームオーバー。スコアが表示される。（イ）

柱が当たったかどうかの判定はスコアボードの位置にいちばん手前の柱が重なっているかどうか

記録はどこまで伸びるか

付録ディスクで遊ぶまえの注意 「ファンダムGAMES」の小メニューで『The way to Return』を選んで実行する場合、スペースキーを無意味に押したままにしないでください。もし、RUNの直後にスペースキーが押された状態になっていると、マシン語部分の設定を行わないため暴走してしまいます。

CHASE.FD6

コプ太くん「2+横スクロール」の巻

CHASE! コプ太くん

MSX 2/2+ 以降 ※ターボRは標準モードで

by Nu〜

▶解説は54ページ

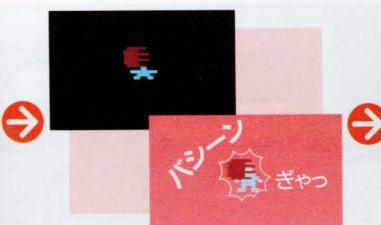
↑あっ! あぶないコプ太くん!!

↑当て逃げされて転がりまくるコプ太くん

↑コプ太くんの操縦は意外と難しいぞ!

敵のヘリの体当たりをよけながら、うまくアイテムを取っていくというアクションタイプのワンキーゲームだ。

赤いヘリが、このゲームの主人公のコプ太くん。黄色いヘリが敵キャラ。スペースキーを押すとゲームスタート。そのまま、スペースキーを押していると上昇し、放すと下降する。

敵のヘリはコプ太くんめがけて体当たりしてくるので、これをうまくよけながら、番号の付いた緑の雲を取っていこう。緑の雲は全部で8個、すべて取るとラウンドクリア。敵に衝突したり、画面の上下面にぶつかったりすると墜落して、そのラウンドの繰り返しとなる。敵は画面からはみ出すと、反対側から出て来るところがコワイ。

コプ太くんが墜落して、「ステテテテ……」と転がるところがミョーにおかしい。(イ)

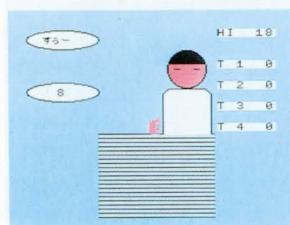
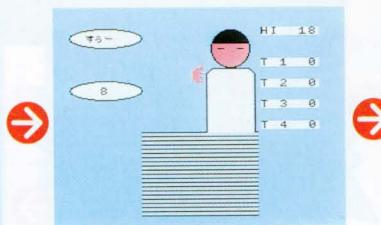
HATTAOS.FD6

スパルタ塾長に生徒が戦いをいどんだ

はったおすぞ!!

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by Y2M-SOFT

▶解説は56ページ

男を鍛えるための塾「Y塾」、ここの塾長・山本A夫、彼はすさまじい気迫の持ち主で、怒るとすぐ「はったおすぞ!」といって生徒を張り倒すのだった。ある日、塾長に対して1人の生徒・村上T也が戦いを挑んだ………という作者の長いストーリーを紹介しつつゲームの説明に入る。

これは、殴る! よける! の2人対戦型アクションゲームである。殴るほうが塾長、よけるほうが生徒で、塾長側はジョイスティック1のAボタンで殴る。また、Bボタンでフェイントをかけることもでき、生徒をはったおすとスコアが得られる。生徒側はスペースキーでしゃがんで攻撃をかわすとスコアが得られるが、根性がないのですぐに立ち上がってしまうところに注意。8点先取で勝ち。カーソルキーでリプレイ。(イ)

↑赤い手が塾長の手だ! で、でかすぎる!

↑殴られ役の生徒T也がなんとなく哀れ

↑長い戦いのすえついに決着がついた

SAI.FD6

精神を集中して瓦20枚割りに挑戦!

砕!! さい

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by Y2M-SOFT

▶解説は57ページ

授業中、目覚めとともに「はっ」と思いついたという作者の自信作「瓦割りゲーム」。

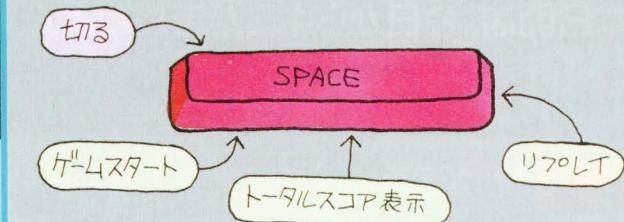
RUNすると瓦が表示される。カーソルキーで集中力の値を設定する。すると人間が表示され上下に深呼吸の動作をする。集中力が高いほど呼吸は遅く上下の動作はゆっくりとなる。次にスペースキーを押すとだんだん手が上がってきて、キーを放すと、手を降りおろし瓦を割る。破壊力は手の位置エネルギーと呼吸によって決まる。呼吸は息を最大に吸い上げたとき、すなわち、人間が最高点に達したときが最大となり、手の位置エネルギーは、手が最高点に達したときにすばやくスペースキーを放すと最大となる。最高20枚まで割れる。1ゲームにつき4回行いその合計を競う。スペースキーでリプレイ。力だけではなく呼吸が大切。(イ)

↑人間の呼吸に合わせて

↑息を吸いこむと同時に手を上げていく

↑息を吐き出す瞬間に手を降りおろす

KYURI.FD6

MSXで料理に挑戦！ トントントン！
キュウリだ!!

画7面

MSX 2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで
by 木内ヤスシ

▶解説は59ページ

包丁とキュウリがリアルなタイトル画面

画面に表示されるキュウリを、いかに正確に切ってポイントをあげることができるかを競う一風変わったゲームだ。

スペースキーを押すと、包丁(ほうちょう)が振りおろされてキュウリを切ることができる。でも、ただたんに切ればいいってもんじゃないぞ。画面の上に表示される、キュウリの幅と数に合うように、できるだけ正確に切らなくてはならないのだ。端まで切り終わるとポイントが計算される。端からひとつずつ上のキュウリの幅と照らしあわせ、正確に切れていれば、画面が水色にフラッシュしてドット数×3ポイント、幅が小さければ黄色にフラッシュして、ドット数が加算されるぞ。幅が大きければ無得点。

こうして幅のちがう5つのレベルにチャレンジして、各レベルごとの得点や総合得点を競うのだ。(が)

めざせ逆玉！ まずは花ムコ修行だ!!

トントントンとリズムよく切っていこう。レベルが上がると幅が小さくなって難しくなっていく。

切り終わると、下のようにポイントの計算が始まる。キュウリの端を切り落とすなんて芸が細かい。

そしてレベル1からレベル5までのトータルポイントが表示される。赤いのは記録更新だ。

トントン！

よーし、なかなかいい調子だぞ

やったあ、自己最高417ポイントだ!!

うーん、まあまあのポイントだな

どんどん細かくなっていくぞ!!

こんなに細かく切らなくちゃならないのお!?

KANJI.FD6

ゆらゆら揺れる漢字はなあに？
漢字須駆浪流苦意頭(かんじすくろうるくいず)

画5面

MSX 2/2+ 以降 ※ターボRは標準モードで
by MIJINKO-SOFT

▶解説は64ページ

CTRL + STOP ゲーム終了
SPACE ・ゲームスタート ・次の問題へ
1 〜 5 答え入力

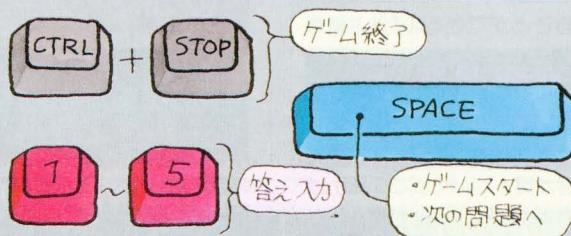
このゲームはいわゆる漢字当てクイズだ。RUNするとタイトル画面が表示され、スペースキーを押すとゲームスタートだ。

画面の中央でユラユラ揺れている漢字は、画面下に表示されている1〜5番の漢字のどれかなので、わかったところで、番号のキーをプッシュ!! 正解ならばかかった時間が表示される。

でもまちがえると、5秒のペナルティが課せられるので、慎重に考えてから選ぼう。単純だけどみんなでプレイすれば、きっと盛り上がるだろう。リプレイはスペースキーだ！ (が)

これがタイトル画面。当て字がなかなか凝っているなあ

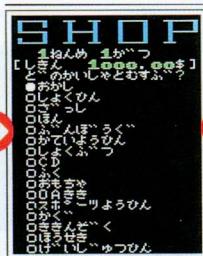
編集部のOrcが出したスーパータイム。はやい!!

ん?? こんなにユラユラ揺れてたんじゃさっぱりわからないよ

うーん、なんとなく輪郭だけは浮きでてきたんだけど……

わかった！ たぶんアレだな。よーし、プッシュ!!

正解したけど、タイムがいまいち。もう一度チャレンジだ!!

本日開店。今日からキミが店長だよ！

SHOP ショップ

MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

by FRIEVE

▶解説は66ページ

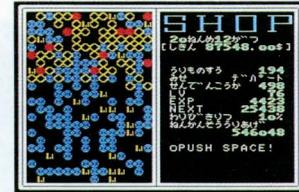
⬆ゲームスタート。まずは「けいやく」を選ぶ

⬆契約の成功率の高いおかしと契約することにする

⬆契約成立。「しいれる」を選んでおかしを仕入れる

⬆資金のあるかぎり、いくつでも商品は置ける。小さい店では56個まで商品が置ける

➡商品が消えたのは売れた意味。売れた商品による利益が資金に加算された。もっと割引き率を変えてみたり、宣伝をバンバンしたりして売り上げを伸ばすぞ

キミはおもしろくないサラリーマン生活に終止符を打ち、念願の自分の店を持つ。これを、大成功させなくては自分の人生に意味がないというわけで、このゲームは現在60歳のキミが80歳で退職するまでの20年間に、超一流デパートに店を育て上げるシミュレーションゲームだ。

最初は資金1000ドルを持って小さい店からスタート。まずは「けいやく」を選ぶ。契約に成功した商品が、「しいれる」で仕入れることができるのだ（1種類の商品だけ）。つづいて店頭（拡張予定の部分を含めた画面左半分）に白い枠のカーソルを使って仕入れた商品を並べ終わると、お客が買っていく。この売上げに応じてレベルがあがり、レベルに応じて高い商品での契約を成立させる可能性も高くなる。

売り上げを伸ばすには「わりびき」で値引き率を操作したり、「せんでん」で宣伝に投資し、宣伝効果を上げたり（最大宣伝効果は500）、「かいぞう」で店を拡張したり……そのへんが経営者としての腕のみせどころだ。ただし、お客と契約成立の可能性はランダムなのだ。

あと、ほかに不要な商品を店頭から消す「しょぶん」、自分の今のレベルや宣伝効果や売上げ状況などを知る「データ」、データのセーブやロードを行う「システム」などがある。

「しいれる」、「けいやく」「おわり」（現状のまま店をひらくコマンド）のコマンドを実行すると1か月が過ぎる。また、1か月ごとに従業員の給料として最初の店で5ドル、コンビニで20ドル、デパートで100ドル取られていく。この費用が払えないと破産となりゲームオーバーだ。

こんな感じで20年間やっていくのだ。ちなみに作者の最高年間総売上は604万ドル。キミの20年後ははたしてどうかな？（ち）

店を拡張しろ！

⬆15年目にしてコンビニに拡張。商品が置ける個数は140個になった

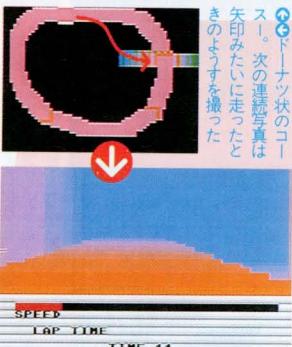
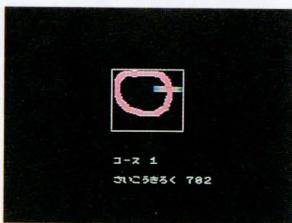
⬆デパートに拡張、そして終了。デパートでは308個の商品が置ける

商品をつかめ！

全部で商品は16種類。どんどん高い商品に手を伸ばしていくことは大事だが、つねに資金とのケースバイケース。表の「LV」はその商品を契約できるようになるレベル数だよ。

ショウヒンメイ	LV	シイレネ	テイカ	リエキ
おかし	0	7	10	3
しょくひん	1	12	20	8
ざっし	1	17	30	13
ほん	1	25	40	15
ぶんぼうぐ	2	38	60	22
かでいようひん	2	65	100	35
しょくぶつ	3	80	150	70
CD	5	130	220	90
ふく	8	170	300	130
おもちゃ	12	230	400	170
OAきき	17	380	600	220
スポーツようひん	23	600	1000	400
かぐ	30	1200	2000	800
ききんぞく	38	2300	4000	1700
ほうせき	47	3500	6000	2500
げいじゅつひん	57	4800	9000	4200

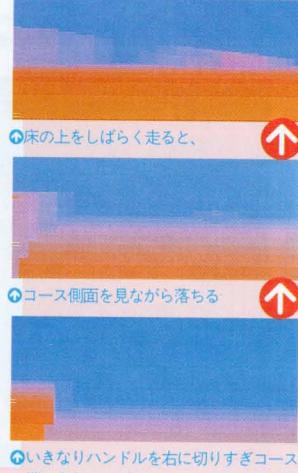
ターボRを持っている読者はラッキー！
3D

画9面

MSX turbo R 専用

by 長尾隆司

▶解説は68ページ

まず、コース1で練習走行

↑←ドーナツ状のコース。次の連続写真は矢印みたいに走ったときのようすを撮った

↑アクセルを踏んで加速中。スタート、ゴールする場所の両脇には壁が立っている

ファンダムのゲームもついにここまできたか、と思ってしまう。そのゲームというのは、作者にいわせれば「魚眼レンズ」みたいな風景だが、わたしから見ると霧に包まれた風景のなかを走っていく3Dドライブゲームなのだ。ターボRを持っていない読者はこのゲームができなくて残念。ターボRを持っている友だちの家で遊んでくれ。

コースを選んで走行開始。画面はフロントビューの3D表示(その左端にある横棒が高度計)。その下にスピードメーターやタイムが表示してある。走りの感じは電子的岩山のデコボコした道をバギーで走っているみたい。そして、ジェットコースターのレールみたいにできているコースを駆け抜けていく。また、走行は時間がいくらかかろうが、

↑床の上をしばらく走ると、

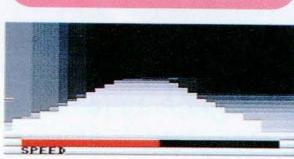
↑コース側面を見ながら落ちる

↑いきなりハンドルを右に切りすぎコースの端にきた。やばい、コースから落ちそう

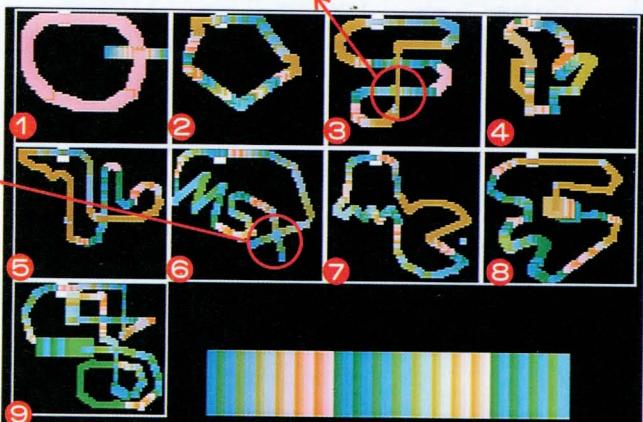
↑コースに戻れる道だ、スピードアップ！

↑強引に突っこむぞ

↑突っこんだショックで、車のフロントが浮き、そしてコースを写しだす。リアルだ

↑しばらく走るとゴールが見えてきた

コースから脱輪して落ちようが、自分で走行を中止しないと終わらない。コースの低くなっているところから強引にコースへ復帰を目指すのもこのゲームの楽しみのひとつだ。

全部でコースは9コース。コース選択時にコースがカラフルに塗られているのは、色が道の高度を表しているからだ。白い四角がコースをはさんでいる場所がスタート、ゴール地点だ。

このゲームはコースをできるだけ速く3周することを目的としている。1周ごとにラップタイムが表示され、3周すると音が消え走行を中止する。

そのコースの最高記録が出た場合は自動的にディスクに記録が保存されるぞ。また、最高記録を持つコースだけ、そのときの走行を再現してくれる再現モードもあるよ。　(ち)

コース6の十字路

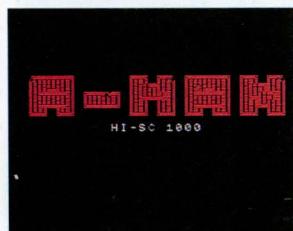
↑このコース6では、MSXのXのところに3つに別れる場所がある。迷うなよ

コース8は夜間走行

↑スタートしてびっくり。黒を基調としたコース8は夜間走行している気分になるぞ

コース3でジャンプ！

↑道と道が重なっているところは、道が途切れていた。それ、スピードを上げてジャーンプ！

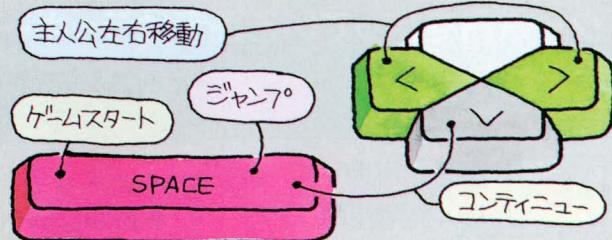
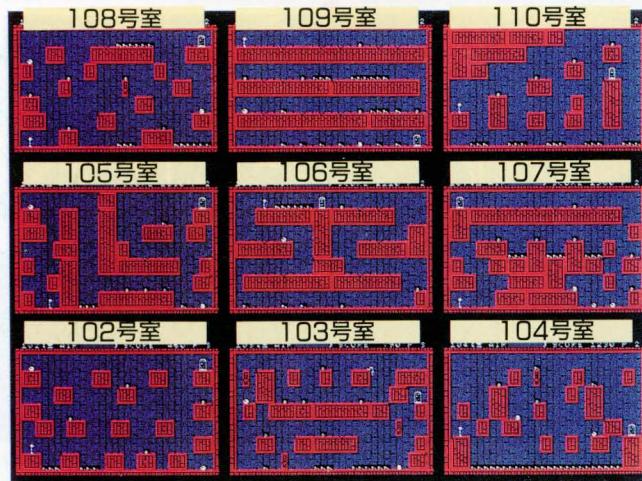
↑全9コースを紹介。ゲームでは各コースを囲む白い枠が壁となっている。また、コースの高度をあらわす色を帯状のグラデーションにしてみた。左から低い順の色になっている

注意　①CTRL＋STOPで中断したら、まず「ＯＮＥＲＲＯＲＧＯＴＯ０」を直接実行　②付録ディスクのメニューから呼び出した「３Ｄ」で遊んだときの記録をフロッピーディスクに複写する⇨そのフロッピーをドライブにセットし、「ＣＡＬＬ　ＭＫＤＩＲ(″Ａ：￥３ＤＤ″)」(すでに「３ＤＤ」というディレクトリがあれば不要)を実行したのち、「ＣＯＰＹ″Ｈ：￥３ＤＤ￥″ＴＯ″Ａ：￥３ＤＤ￥″」を実行する(すでにフロッピーに記録していた場合は、前のデータは上書きされる)。③プログラムを別のフロッピーにコピーして遊ぶ⇨そのディスクを書きこみ可にして遊ぶ

人間くさいキャラクタの動きに魅力あり

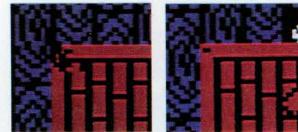
A-MAN ア・マン

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by SILVER SNAIL

▶解説は62ページ

壁のキャラクタで作ったタイトル画面。これから沈没する船からの脱出がはじまる

「ちっ、おんぼろ船め/」。冒険家アルバート(通称A−MAN)は海賊の船を奪い帰る途中、突然船が沈みはじめた。一刻もはやく救命ボートを見つけ、脱出しなくてはならない/

このゲームはアクションゲームだがパズル的要素も含まれている。しかし、なんたって注目は主人公の動き。『プリンス・オブ・ペルシャ』の主人公の動きにひけをとらないとはいいすぎだが、その気にさせてくれるぐらいの雰囲気は出ているのだ。

ゲームは101号室からスタート。主人公が壁に手をかけて登ったり、ジャンプしたり、アイテムを拾ったりして、さまざまな障害を越えて進んでいく。また、もたもたしていると水がどんどん浸水してくる(船が沈みかけているからね)。主人公は水のなかでも酸素がもつかぎり動けるし、減った酸素は頭を空気のあるところに、ちょっと出すだけで回復する。それでも、酸素がなくなったり(AIRメーターの目盛りが左端までいく)、ガラスのかけらを踏んだりすると主人公は死んでしまう。3回死ぬとゲームオーバーだ。

ドアにたどり着けば次の部屋へ。部屋は101号室から120号室の全20部屋用意されている。また、コンティニューもできるから、途中の部屋で力尽きても最初からやり直す心配はない。最後にはちょっとしたエンディングが用意されているよ。 (ち)

右の写真が登ることのできる壁。左の写真の壁が登ることができない壁だ

アイテム

現在いる部屋

AIRメーター

主人公の残りの酸素の量をあらわす

スコア

残り人数

ドア

101号室 AIR SCORE 90 P:3

このアイテムは宝石。5ポイント加算される

つぼのアイテム。減った酸素が回復する

宝石のアイテム。10ポイント加算される

とにかくここにたどり着けば、次の部屋に進むことができる

アルバート

このゲームの主人公。目的はプリンスを助け出すこと、じゃない

ガラスのかけら

これを踏むと死んでしまう。ジャンプで飛びこえろ

水

どんどん時間がたつにつれ、増してくる。もたもたしないように

それいけ、アルバート!

それ、ジャーンプ!! これぐらいの幅だったら、立ったままで跳び移れるが、これよりちょっと幅が大きくなると、跳び移る先の床の端を手でつかむようになっちゃうよ

うわー/ いきなり落ちていく。んっ、よく見れば床に穴があいている。見にくいからひっかからないようにしよう

あれ、何回チャレンジしても登れない。そうか、これは角がボロボロに崩れているから手がかからないんだ

グサッ。ガラスのかけらを踏んでしまい、うずくまるように死んでいく。『ダイ・ハード』を見習え/

ちょっと身を沈め、垂直にジャンプ。こんな高さの壁なんてへっちゃらさ。でも逆はできないんだよ

はやく上の部屋へ、102〜110号室を紹介

短期間で、ベーシックが身につく！上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。　300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

文部省認定通信教育
パソコン講座

(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

びっくりするほど役立つ案内資料をもらっちゃおう。すぐに送るよ。

左のハガキを今すぐポストへ！

ファンダム SCRUM

目次

今月は14作も採用。ほかの作品もほんとうに惜しいものばかり。しかし! 審査員のコメントが高飛車すぎないか?

ちえ熱の選考会レポート

読者のみんなは、エポック社の『コンビニウォーズ・バーコードバトラー』というおもちゃをご存知だろうか? 今ではどんな商品の裏にも付いている、バーコード(メーカー名、商品名などの情報をバー記号の組み合わせで表示したもの)を使って、2人対戦、コンピュータ対戦で遊ぶおもちゃだ。ついこのあいだも、このインターメディア内でバーコードバトラーによる「バトラー大会」が開かれた。Mファンからも、ささやとコルサコフが参加したが、異様な盛り上がりを見せた。

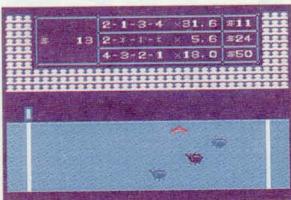
そのおもちゃからアイデアを得て、今月の選考会に登場してきた作品が馬鹿太郎作の『PCM FIGHTER』だ。遊び方はバーコードバトラーとだいたいおなじ。ただし、必要とするものはバーコードではなくて声。声をターボRに付いている内蔵マイクでPCM録音し、そのデータを生命力、攻撃力、回復力にふりわけ、友だちの声と戦わせるゲームなのだ。ターボRならではのゲームといえよう。最初に設定をきいて、みんなはおおいに盛り上がったが、実際プレイしてみたところ、なかなか勝負がつかないなど、ゲームシムテムに大きな不満があった。また、ゲームのアイデア自体はバーコードバトラーによるものが大きいものの「PCM録音を使うというアイデアだけでも評価すべきだ」など意見が飛びかい、議論になった。しかし、やはりゲームとしては未完成ということで、今回は採用を見送り、再投稿に期待することになった。

PCM FIGHTER

FUZZY		SASAYA
656	生命力	588
76	攻撃力	83
57	回復力	66

[1]・・・攻撃する
[2]・・・回復する

FUZZY の 行動?

やあ!
うー!!

問題の『PCM FIGHTER』。漢字を使った画面が見やすい。「やあ〜」というファジーの声と、「うっ」というささやの声の対決

ほかにも惜しい作品がかなりあった。ろんぐTEAM作の『競蟲』は、虫の競争を競馬感覚で賭けをするもの。ミミズやムカデなどの虫が登場してくるのだが、もっと虫らしさを表現してほしかった。ミミズなら途中で地面にもぐってしまうとか、競争中に強い虫が弱い虫を食べてしまうとかね。(ち)

	作品名	作者	作品内容
I	四次元四目並べ	カカリク	3×3マスの小碁盤を4×4に並べた四目並べ。アイデアはすごいが難しすぎ
I	脱出、カールストローム	坂本潔昭	左右から閉じてくるシャッターをかわしていくのが気持ちいい。衝突判定が×
I	鸚鵡	坂本伸幸	飛んでくるボールの色とおなじ色の床にボールをたたき落としてやるゲーム
I	文字による文字	坂本伸幸	「ちえ熱ののせちゃえいれちゃえ」参照。質素な画面のせいか受けはもう1つ
I	結婚するまであと5年	わっきん	浮気しないようにハートを婚約者に届けるゲーム。ゲームが少々じれったい
I	丸太を切ろう!!	蒔田茂幸	メッセージに合わせてノコギリを動かし、切り終わるまでの時間を競う
N	MIN	KIM	2つのドットを操作(左右移動以外別操作)するのに頭がパンクしそうになる
N	ばとる おぶ とうめいにんげん	KPC	足跡を残して透明人間どうし、2人で戦う。プレイヤーですらわからなくなる
N	ゴキブラー	大塚裕一	ノミから逃げながらマウスでゴキブリ退治。たたき判定にズレがあったりした
10	競蟲	ろんぐTEAM	虫の競争に賭けをする競馬ゲーム。いろいろな賭け方ができるのがいい
FP	けろけろサッカー	TOM	その場のマンツーマン対戦による画面切り換えのサッカーゲーム。操作に工夫
FP	THINFAT	FRIEVE	バグを取り除き再投稿となったRPG。決定打になる魅力がもう1つほしい

『競蟲』。同作者の前作、『FIGHTING BET』では必殺技など戦う超人らしさがでていたのに……と惜しまれる声があった

『文字による文字』のプレイ画面。写真はFによって、Gが作られているのでまちがい。すばやくスペースキーが押せるかな

★ファンダムへの投稿募集中! 応募要項は81ページ

選考会集計結果BEST5！

「採用したい作品はすべて採用」というわけで、今月は14本も掲載してある。これには、あきさせません！

ここで、あやまらなくてはならないことがある。先月号で、ちょっと紹介したOFUKOクンの『タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜』(D部門投稿作品)は、ディスクの容量の都合で、今月は収録できなかった。ファンダムの募集要項を新しくしたのに、受け入れることができなければ、どうしようもないじゃないか、となげきの言葉がこぼれてきてしまう。これじゃ画餅ってものだ。ちなみに『タコ&イカ〜』は総計61点で、集計結果では第4位に位置するものでした。作者のOFUKOクン、また読者のみんなへごめんなさい。来月号でかならず収録します。

今月の採用作品のなかの『3000m障害・改』は再投稿による採用となった。おめでとう。前にくらべ、数段遊びやすくなっていたよ。（ち）

ちえ熱の のせちゃえ、いれちゃえ 文字による文字

MSX MSX2/2+ RAM8K by 坂本伸幸

『秩序回復』、『3²』など数字を使った一風変わったパズルゲームの作者で知られる、坂本伸幸クン。今回のアルファベットを使った反射神経ゲームはギリギリで落選したが、わたしは大好きなので、ここで紹介します。

■遊び方

画面の上から、いくつかの小さなアルファベット（文字１）をパーツにしてできた大きなアルファベット（文字２）が下りてくる。そのとき、パーツとなった文字１と、形になった文字２がちがう場合、スペースキーを押す。おなじなら押さずに消えるまで見送る。正しい操作をするたびに１点加算され、まちがうと文字が赤くなり、そのときの文字を表示してくれる。意外に難しくて燃える。（ち）

		The way to Retum	A−MAN	3D	キュウリだ!!	SHOP	漢字須駆浪流苦意頭
		総計65点	総計64点	総計64点	総計60点	総計58点	総計58点
Orc	ディスクとFM音楽館担当。原稿書かずに4泊5日のスキーに行ってしまった	きゃ〜っ！ スペ○リだ！ 慣れるまで時間がかかるけど、わりといいでき。Ordは3500点までとれました	きゃーっ！ プリンスオブペ○シャだっ！ そつなくまとまっていると思う。主人公の動きが気持ちいい	これはパワードリフトかっ！ 232Cでつないで、ぜひ対戦プレイを。3次元(特に上下)をうまく表現	ゲームもおもしろいが、こまかい演出がいい。同じBASICのプログラムなのにうまいなぁ	地味な画面とは裏腹にわかりやすい操作体系、絶妙なバランスで奥の深いゲーム。デパートに芸術品をめざせ	ゲーム自体に目をみはるものはないが，漢字をラスタースクロールさせるという発想がいい。半環境ソフトか
がまこ	ゲーム攻略記事、ファンダム４色担当者。生活のために馬券を買うといいはる	ファジー鈴木がずいぶんこのゲームに燃えていた。演出はうまいのだが、すぐにぶつかってしまうのがいやだな	ちえ熱さんが気に入っていたこのゲーム、キャラの動きがすごくいいと思う。ゲーム性がイマイチかな……	選考会では10点をつけたが、プレイしてみると、どうも思っていたイメージと違うので、今なら７点かな	キュウリをゲームの題材にするとは恐れいった。これぞファンダムという感じのいうゲーム。みんな燃えてた！	みんな燃えていたが、どうしてもわたしは、キャンディから先の契約がなかなかできなかった	これはおもしろい!! 最高!! いまなら10点あげたいくらいだ。編集部の最速タイムはOrcの0.18秒だ
コルサコフ	ファンダム班のボス。ケーナという笛を買ってきて編集部で吹くのでうるさい	ターボRの高速モードか、と思うほどスピード感があって、その一芸だけでぼくは採用したいと思った	ぼくの好きなSILVER SNAILの作品。超有名作品のパロディとオリジナリティとの絶妙なバランス	圧倒的にすばらしい。霧の中を疾走している感覚もいいし、落ちたときのリアリティも最高。ターボRばんざい	ぼくの好きな木内ヤスシの作品。もうこれはどうしようもないほどおもしろい。プロも感心していました	あ、ごめんなさい。よくできてそうだけど、ぼくはシムシティーとかそういうの嫌いなんです。遊んでない	ううむ、くにゃくにゃしてるなあ。テクニックはすごいと思う。でも、ほんとうにおもしろいかなあ
ささや	ゲーム攻略記事担当者。残ったピザは誰の口にと考えるまえにささやが食べた	ちょっと画面が見にくいよね。どうして障害物に当たったのか、わかりづらい。その２点をよくすれば10だね	動きがとてもよかったのとぉ、う〜ん、そんだけか。昔よくやった『グーニーズ』を思い出したなあ	スクロールはなめらかでいいんだけど、ただ走ってるだけじゃ物足りない。道の端がギザギザなのがイヤだ	妙にキュウリがリアルでいい。これ、わりと難しいんだよね。できれば、もうひとひねりの何かがほしいね	待ってましたこの手のタイプのゲーム。ランダムの要素が強いみたいで、そのへんを改善してほしいな	発想はよかったね。読みかたを当てさせるとお勉強にもなるじゃない。適当に押して0.28を出したのが最高
ちえ熱	当コーナー担当者。いまだに２色ページの原稿を書いているわたしはノロマ	あの『THE WAY』が帰ってきた。画面が見にくかろうと、すぐぶつかろうとこのスピード感は最高だ	SILVER SNAILの作品はハズレがない。ただ、アクション性がもっとあればいいなあ、と思った	いやいや、いくらでもすごいプログラマというのはいるものだ。コース４のテクニカルショートコースが燃える	相変わらず、人が思いつかないようなことをゲームにしてくる作者だ。読者はこういう姿勢をまねしてほしいね	いろいろ細かく見えるが、どこかおおざっぱで、シンプルすぎる気がする。もっと、リアルであってほしい	仲間が集まって、ワイワイいいながらプレイするにはこれくらいハデなビジュアルがピッタリだ
にゃん☆	プログラム解析、パソ通天国担当者。仕事の速さは編集部のセナにちがいない	なかなか立体感のある画面と高速な処理がすごいと思いましたが、内容がそれだけだったのでこの点ね	ありふれたゲームなんですが、キャラクタの動きがなかなかよく表現されているので、それを考慮しました	なぜ256色なのかなというのが疑問で、16色でやればターボRでなくともできたのではという点がマイナス点	グラフィックにだまされました。冷静に内容をみると、もっと低い点をつけるべきだったようです	これ展開が半分くらい乱数で決まるんですよね。乱数で行動が左右されてしまうものは、マイナス材料ね	このふにゃふにゃした漢字の揺れ方がポイントでした。ふにふにぴゅーんなところがなかなかでした
ファジー	ゲーム十字軍・歴史の散歩道担当者。めっぽう酒に弱いが、SLGには強い。そして特技がカラオケだ	気持ちよさが味わえるゲーム。スピード感があってとてもよい。ただ、当たり判定がよくわからないぞ	奥の深い好ゲーム。キャラの動きがマル。でも画面が少しサビシイし、他の要素もあってよかったのでは？	なんかよくわかんないなあ。画面が見づらいからかな。でも、コース外を走れるというのは新しくていい！	う〜む、あまり好みじゃないなあ。キュウリがリアルじゃないし。失敗すると指を切ったりすればいいのに	こういうの好き！ アイディアは買えるので、もっとゲームシステムを練り直して、ぜひパート２を！	２＋の機能をうまく利用していてマル。ただ、ゲーム自体は少し単調。もっと熱中できる要素がほしい
MORO	スーパービギナーズ講座担当者。寝ていて電車を乗り過ごし、選考会に大遅刻	見た目で８を付けたが、遊んでみた感じでは６かな。どうもよくわからないゲームだ	まあ、遊べるデモのようなゲームだが、アイテムの役割がいまいち。この路線でバージョンアップしてほしい	操作が難しそうだったので７にしたが、いまでは９を付けてもいい。コースエディタが付いていたら満点なのに	よく考えるよ、ホント。やってみると、けっこう遊べる。ハイスコア競走のいい材料になるね、これは	アイデアがいいので８を付けた。解析してみた感じでは、もう少し遊ぶ側に立って、組んで欲しかった	見た目の点数で、じつはまだ遊んでいない。でも、軽くていい印象を受けたので、いつか遊んでみよう

【審査点案内】 9点以上＝絶対採用！ 8点＝ぜひ採用したい 7点＝採用してもいい 6点＝採用レベルの作品だ 5点＝わからない 4点＝やめたほうがいい 3点以下＝採用は阻止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「6月情報号確認用データ」係まで。

ショート講座 BGMを鳴らしたい その3

【先月までのあらすじ】ファンダムのプログラムに「チューリップ」のBGMをつけようとしたところ、いろいろあって4月号の『PEGUINGS』にBGMをつけることになった。しかし、ゲームオーバー時の効果音がうまく鳴らないという問題がおこった。

＊

効果音が「GAME OVER」という表示と、タイミングがずれてしまっている。これは4月号の「BGMを鳴らしたい」に書いた「細かく交互に実行する」という重要な約束を守っていなかったためだとわかった。つまり、ゲームオーバーになって効果音が鳴るときはBGMがすばやく消えるようにしなくてはいけない。そこで使ってみたのがＭＩＤ＄という関数だ。これは文字列のなかから指定した文字列だけを取り出すことのできる関数なので、BGMデータから1つ1つ、データを取り出し鳴らすことができる。そしてできたのが下のリストだ。これを『PEGUINGS』に付け加え、さらに、効果音を鳴らすときは一定間隔の割りこみを禁止させる必要があるので、効果音を鳴らしている行50の先頭に「ＩＮＴＥＲＶＡＬ　ＯＦＦ」を入れる。

行100の「ＰＬＡＹ(Ø)」はじつはＭＯＲＯに教えてもらったもので、音が鳴っているときは－1、鳴っていなければ0になる関数だ。(担当ちえ熱：次号につづく)

```
5 ON INTERVAL=10 GOSUB100
15 INTERVAL ON
100 IF PLAY(0) THEN RETURN
110 IF Z=17 THEN Z=1 ELSE Z=Z+1
120 A$=MID$("CDERCDERGEDCDEDR",Z,1)
130 PLAY"V15O5T150S9M3000"+A$:RETURN
```

情報局 4月号『Curry Land』にバグ

4月号の『Curry Land』をプレイしていて、敵との戦闘モードになると、どんな敵でもそのステータスに表示される名前は「にんじいん」になっているという質問電話や、ハガキがいくつか舞いこんできた。これによって、至急、ことの確認をいそいだが、活動する間もなく、読者からの投稿によってバグは撲滅された。修正の方法を送って来てくれたのは、東京都のYoneクン(14歳)だ。ありがとう。

修正は行1210の、Ｍ＄(５９)をＭ＄(５９＋ＭＮ)とすればＯＫ(下のリスト参照)。『Curry Land』に対する解析者のチェックが不十分だったため、みんなに大変御迷惑をおかけしました。申し訳ありません。(ち)

```
1210 PRINTE$"Ø#と゛ないする?"E$"1$ヨにけ゛る ! と゛つく
ラ"E$"3! "M$(59+MN)E$"4! "N$(T)
```

Ⓞ「■」はKEY1,CHR$(255)を実行し、F1キーで入力してください

1行プログラム GREEN WALL操作監 by 蒔田茂幸

久しぶりに1行プログラムの紹介です。なにも、この1行プログラムのコーナーに投稿が集まっていないわけでなく、どうしても質問箱や情報局のほうを優先させてしまうわけで、なかなか紹介するスペースをとれなかったのです。

今回紹介するのは千葉県・蒔田茂幸クン(17歳)の『GREEN WALL 操作監』。上昇する壁の形をカーソルキーで変えてやって(スティック関数の0～8に応じて壁のパターンが変わる)、下降してくる壁のすき間をくぐりぬけられるようにするゲームだ。うまく、くぐりぬければ1点。ミスすればスペースキーでリプレイだ。(ち)

Ⓞ壁が近づいてくる。どのパターンだ

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,1:DEFINTA-Z:FORI=ØTO16:SPRITE$(I)=MID$("
ェ・ヤMけ3qテ■UZ+イfフょく",I+1,1):NEXT:FORI=ØTO100:Q=RND(1)*8:FORJ=Ø
TO27:S=STICK(Ø):PUTSPRITEØ,(124,J+75),12,Q:PUTSPRITE1,(124,1
29-J),12,S+8:FORK=ØTO5Ø-I:NEXTK,J:IFQ=S-1THENNEXTELSEPRINTI:
POKE-869,1:RUN
```

質問箱 ポート1、2のジョイスティックを使って対戦したい

Q 『HIQURE』、『KICK!³』、『WARFARE』などの2人対戦用ゲームで、キーボードとジョイスティック1でなく、ポート1と2に差しこんだジョイスティックで遊べるように改造する方法を教えてください。とくにマシン語のゲームはどうやったらいいのかわかりません。＝兵庫県・村山達也(?歳)

A 結論からいうと改造方法を教えるのは無理です。マシン語のプログラムはＢＩＯＳを使ってジョイスティックからの情報を受け取るのですが、このＢＩＯＳを呼び出す時にはＡレジスタにポート番号を入れて呼びます。キーボードだと0を入れるのですが、これがやっかいなものでマシン語で作られたプログラムはたいてい1バイトのＸＯＲ命令でＡを0にしています。ジョイスティックの場合はＡに1か2を入れることになるけれど、これはどうやっても2バイトの命令になるのです。するとアドレスがずれるので改造は簡単にはできません。プログラムが全体的に少しずつ元のものと変わってしまうので、ＢＡＳＩＣのように簡単に変更することはできず、プログラム全部をもう一度作り直すということになるでしょう。ですからマシン語のプログラムの場合はマシン語を覚えて自分で改造するしかないです。(に)

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは5月末日。抽選で10名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(4月号)

それでは、4月号の集計結果を発表しよう。3位は「アルゴリズム甲子園」、2位は「あしたは晴れだ!」、1位は「スーパービギナーズ講座」でした。

■ハガキの書きかた

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造法やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはＭファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはＭファン特製テレカを贈呈。

あしたは晴れだ!＝8月号のテーマ「大作ここに完成、近日発売!」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは5月20日)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人の意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってね。

あて先は、Ｍファン編集部「ファンダムスクラム・OOO」係まで(OOOに各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

【4月号ファンダムアンケート当選者発表】〈宮城県〉鈴木秀一〈千葉県〉吉田悟司・山崎浩二〈東京都〉山田滋也・山本清〈静岡県〉杉山美智雄〈京都府〉笹山隆・岡田伸介〈岡山県〉野口武志〈大分県〉林康一

ファンダムアンケート⑥ 応募券

アル甲2
～アルゴリズム甲子園2～
『7-COLUMNS』の面作りアルゴリズムをめぐって
＃1 前回の宿題

今月は、ヒントとして、先月号の予告通り『7－COLUMNS』のデフィニションモードで、できた問題が解けるかどうかを判定するアルゴリズムを解説しよう。

最高レベル

『7－COLUMNS』の場合、ある問題が解けるかどうかを判定するには、クリアする直前の状態から逆に考えていけば簡単だ。

話を簡単にするために、持ち上げられる柱が最も多い場合、言い換えると、最もレベルの高い場合について考えてみよう。

まず、柱1を押せばクリアという状態を考えてみる。すると、柱1が持ち上げる柱の数(柱1を押すことによって持ち上げられる柱の数)は1本でなければならないことがわかる。10tブロックが1個しかないので、2本以上の柱が持ち上がるなら、クリアできないのは明らかだ。

次に、その前の状態を考えてみよう。柱1と柱2が持ち上がっていて、柱2を押すと、持ち上がっている柱は柱1のみになるという状態だ。この場合、柱2が持ち上げる柱は2本でなければならず、しかも、その一方は柱1でなければならない。そうでなければ、柱2を押して柱1のみが残る状態にすることはできないからだ。

さらに、柱1～3が持ち上がっていて、柱3を押すと柱1と柱2だけが残るという状態を考えると、柱3が持ち上げるのは柱1、柱2のほかに1本、合計3本でなければならない。

このように考えていくと、最も高いレベルにおいて、持ち上げられる柱ののべ本数は、

1＋2＋3＋4＋5＋6＋6＝27

となることがわかるだろう。最後が7でなくて6なのは、自分自身を持ち上げることはないというルールによるもので、柱7が持ち上げるのは柱1～6の6本になる。

したがって、レベル28以上のデフィニションモードでは、解ける問題を作ることは原理的にできないということがわかる。

判定アルゴリズム

一方、これらの考察を一般化すると、ある状態から、その直前の状態、つまり、1本だけ持ち上がっている柱が増えた状態にするためには、

「その増えた柱は、すでに持ち上がっている柱を除くと1本以下の柱を持ち上げる」

という条件が満たされていなければならないことがわかるだろう。

つまり、すべての柱が押し込まれた状態からスタートして、押したとき新たに持ち上げられる柱が1本以下になるような柱を探し、見つかればその柱を持ち上げるということを繰り返して、すべての柱を持ち上げることができれば、その問題は解けるということになる。フローチャートを参照すれば、よりわかりやすいだろう。

■図　できた問題が解けるかどうかを判定するアルゴリズムのフローチャート

■リスト『7-COLUMNS』に追加されたプログラム

```
202 IF L>27 THEN 130
203 FOR I=0 TO 6:C(I)=0:NEXT:D=0
204 B=0:FOR I=0 TO 6:IF C(I) THEN 207
205 C=0:FOR J=0 TO 6:IF D(I,J)>0 AND C(J
)<1 THEN C=C+1:IF C>1 THEN J=9
206 NEXT:IF J<9 THEN C(I)=1:B=B+1
207 NEXT:IF B<1 THEN 180
208 D=D+B:IF D<7 THEN 204
```

プログラムについて

これで、ある問題が解けるかどうかを判定するアルゴリズムは理解してもらえたと思うが、このアルゴリズムと実際のプログラムとの対応が多少わかりにくいので、プログラムについても説明を加えておこう。

フローチャートの「柱を持ち上げる」という唯一の操作は、プログラム中、行206の「C(I)＝1」に対応する。つまり、行203で配列Cをゼロクリアしていることが「すべての柱が押し込まれた状態からスタートする」ことに対応しているわけだ。

一方、「新たに持ち上がる柱は1本以下か?」という最も重要な判定に対応するのが、行205～206で、Cが新たに持ち上がる柱のカウンタだ。

「D(I, J)>0」

つまり、柱Iが柱Jを持ち上げ、なおかつ

「C(J)<1」

つまり柱Jがまだ持ち上げられてないとき、Cをカウントアップして、2以上になれば、上記の判定に対する答はNOということになる。

このとき、Jを9にしているので、行206でJが9未満なら(「IF C<2……」とすべきだったか?)答はYESだから柱Iを持ち上げていることになるわけだ。

Bは解けないことを判定するのに使う「新たに持ち上げた柱」のカウンタで、Dは「すべての柱が持ち上がっているか」を判定するためのカウンタだ。

(ANTARES)

アル甲2募集要項

先月号に引き続き、以下の要領でアルゴリズムを募集します。

『7－COLUMNS』のデフィニションモードで、必ず解ける問題を、レベルが高くなってもできるだけ待たせずに作るように改造して、

①プログラム本体(ディスク)
②問題作成部のフローチャートと解説
③応募用紙(80ページ)に必要事項をもれなく記入したもの

を送ってください。ただし、プログラムはBASICのみ、とします。

■郵送上の注意
・「フロッピーディスク在中」「二ツ折厳禁」と赤で書くこと。
・住所は80ページ参照。あて先は「Mファン編集部・アル甲2係」

■優秀者の特典
・優秀作には賞金1万円と掲載誌。
・そのほか、入選作にはMファン特製フロッピーディスク5枚と掲載誌。

★しめ切りと発表
・しめ切りは5月末日消印有効。
・発表は8月情報号の予定。

スーパー
Super Beginners' 講座
ビギナーズ

超初心者

第18回
グラフィック入門その6

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今月から、いよいよグラフィック命令を紹介していこうと思う。ところで、先月の簡易線画ツールをやってみたかな？　SB講座では、グラフィック命令の紹介とともに、拡張の方法も紹介していこうと思う。

ワクの中の色塗り命令

先月の簡易線画ツールを実行してみてくれたかな？　あれはマウスで線を描くだけのかんたんな内容のものだった。だから、ちょっと絵を描いてみようと思っても、なかなかうまくは描けなかっただろう。なにしろ色を塗ることさえ容易ではなかったのだから。

そこで、今回はワクの中を塗る命令「PAINT命令」を紹介しよう。さらに、紹介したグラフィック命令を、簡易線画ツールに組みこむ方法も紹介するので、そのうち、ある程度使えるツールになればと思っている。

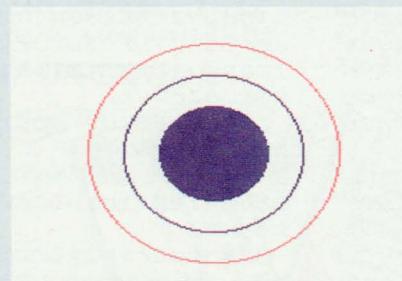
■ワクの中を塗る命令

PAINT命令は、ワクの中を色で塗る命令だ。書式は右上にあるように、塗りはじめる座標と塗る色、塗るときに何色のワクの中を塗るか(境界色)の4つの情報を指定する。

すぐ下のリストはワクのサンプルで、CIRCLE命令を使っている。CIRCLE命令については今回は紹介しないが、円を描くためのグラフィック命令とだけいっておこう。

このサンプルをRUNすると、その下にある写真のように、色の違う3つの円が表示されるので、この円の中をPAINT命令を使って塗ってみよう。

下の3つの写真はその例だ。塗りはじめる座標は、3つとも円の中心となっているが、塗る色と境界色が少しずつ違う。そのために、内側の円が塗りつぶされて消えてしまったりしているのがわかるかな？

PAINT命令で色を塗るときに境界色の指定を間違うと、塗ってほしくない部分まで塗られてしまうことがある。

プログラムで絵を描くときはやり直しができるけど、ツールなどで絵を描くときは、いちどセーブなどをしておいたほうがミスしたときに助かるだろう。

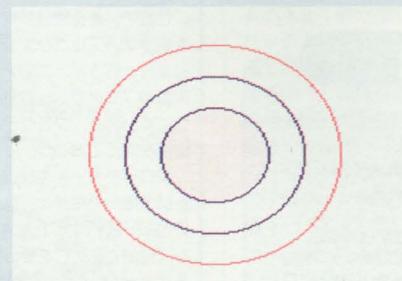
■PAINT命令の書式

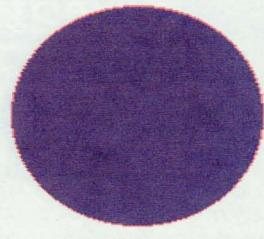
PAINT(X座標、Y座標)、塗る色[、境界色]

●X座標、Y座標	ここで塗りはじめる位置をグラフィック座標で指定する。STEPを付けて相対座標で指定することもできる。
●塗る色	文字どおり、ワクのなかを何色で塗るか指定する。SCREEN5の場合、指定色はカラーコードとなる。
●境界色	ワクの色を指定する。省略すると塗る色と同じ色が境界色になる。境界色は1色しか指定できないので注意。

■CIRCLE命令を使った元絵のサンプルリスト

```
10 SCREEN 5:COLOR 1,15,15:CLS
20 CIRCLE (128,96),30, 4
30 CIRCLE (128,96),50, 1
40 CIRCLE (128,96),70, 8
100 IF STRIG(0)=0 THEN 100
```

↑サンプルリストをRUNするとこんな画面になる。CIRCLEは円を描く命令だ

■PAINT命令の用例

```
50 PAINT (128,96), 4, 4
```

↑上のリストを追加すると、いちばん内側の青い円の中が塗られる。境界色を省略しても、結果は同じだ

```
50 PAINT (128,96),10, 4
```

↑上のリストのように、塗る色を10に変更すると、青い円の中を黄色で塗る。このとき、青い円のワクは画面に残る

```
50 PAINT (128,96), 4, 8
```

↑塗る色を青、境界色は赤に変えると、外側の赤い円の中を青く塗る。内側にある2つの円も一緒に塗られてしまう

SB進路相談

【質問：4月号の『PEGUINGS』の中で使われているユーザー定義関数のFNVは、いったいどんな意味があるのですか？　それとSOUND文とエスケープシーケンスを紹介してください／げんそO　福岡・15歳】　ユーザー定義関数のFNV(n)は、ペギングの周辺のカラーコードを調べて、8より大きければ−1、そうでなければ0を値とする。行10の2行目にある「POINT(X, Y−H)>8」というのがこの関数の意味。

簡易線画ツールにPAINT処理を組みこむ

■PAINT処理の内容

●割りこみ処理の流れ

処理	リスト	説明
ファンクションキー割りこみ禁止	410 GOSUB130:BEEP 130 FORI=KTO10:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN	ファンクションキーを使った割りこみ処理では、KEY(n)OFF命令を使って割りこみを禁止しておかないと、連続して割りこみがかかってしまうことがある。そこで、行130にある割りこみ禁止サブを呼び出して、まず割りこみを禁止する。つぎに、割りこみ処理が始まる合図として、ビープ音を鳴らしている。
キー入力受け付け(塗る色の設定)	420 GOSUB140:A=VAL("&H"+INPUT$(1)) 430 IFA=0THENA=C 140 IFINKEY$=""THENRETURN ELSE140	PAINT命令では、塗る色と境界色の2つの色を指定するので、どちらか1つは割りこみ処理の中で設定する必要がある。使い勝手からマウスでワクを描いて、その中を何色で塗るか指定する方法にした。キー入力を受け付けるときは、先行入力された文字を消去しなければ誤動作の原因になるので、キーバッファクリアサブを新設した。
ワクの中の色塗り(PAINT命令実行)	440 PAINT(X,Y),A,C	塗る色の設定が終わったら、ワクの中をPAINT命令で塗るだけだ。塗り始めの座標はマウスカーソルの位置にし、境界色は、現在のカラーコードにした。あとは、それらの情報を、PAINT命令の書式に合わせて設定し、実行するだけだ。
ファンクションキー割りこみ許可	450 GOSUB120:RETURN 120 FORI=KTO10:KEY(I)ON:NEXT:RETURN	割りこみ処理を終えてもとの処理にもどるまえに、はじめのほうで禁止しておいた割りこみを、もういちど許可する必要がある。ここでは行120にある割りこみ許可サブを呼び出してから、RETURNでもとの処理にもどっているのだ。割りこみ許可サブにあるKEY(n)ONという命令は、ファンクションキーの割りこみを許可するものだ。

↓ もとの処理へもどる

では、先月掲載した『簡易線画ツール』に、PAINT処理を組みこんでみよう。

PAINT処理はファンクションキーの割りこみサブとして組みこむことにした(上参照)。

処理の中で行っていることは、大きくわけて4つある。まず、割りこみが重複しないように、割りこみ禁止にする。そして、PAINT命令のための入力を受け付ける。次にPAINT命令を実行し、最後に割りこみを許可してもとにもどるのだ。

割りこみ処理を組み終わったら、次に割りこみを定義しなくてはいけない。割りこみの定義は行30で行っているので、PAINT処理のある行番号を追加登録する。

右にあるリストがPAINT処理を組みこんだ完成リストだ。

完成リストでは、今後、処理を追加しやすいように、少し手を加えてあるが、大きな変更点はPAINT処理に関する部分と、新たに追加した、キーバッファクリアサブの2つだ。

まだまだツールにはほど遠い機能だが、少しずつ命令を紹介しながら機能を増やしていこうと思う。来月はLINE命令だ。

■操作方法の説明

操作方法は、F8キーでPAINTモードにしたあと、ビープ音が鳴ったら、塗りたい色を指定するだけだ。このとき、PAINT命令で指定されている境界色は、現在のカラーコードになっているので、いろいろな色でたくさんのワクを描いてから色を塗るときは、注意してほしい。PAINTするまえに、いったんセーブしておいたほうがいいだろう。

※付録ディスクには、以下のファイル名で収録してあります。
SAMPLE.SB6

↑先月のバージョンで絵を描いてみた。線のみで描かれた単純な絵だ

↑左の絵を今回のPAINT命令を使って着色してみた。

■簡易線画ツール6月号バージョン

```
10 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:CLS
20 SPRITE$(0)="みたタ♠":C=15
30 K=8:ON KEY GOSUB,,,,,,,400,200,300:GO
SUB120
40 A=PAD(12):XX=X:YY=Y
50 X=X+PAD(13):IFX<0THENX=0 ELSEIFX>255T
HENX=255
60 Y=Y+PAD(14):IFY<0THENY=0 ELSEIFY>211T
HENY=211
70 A=VAL("&H"+INKEY$):IFA>0THENC=A
80 PUTSPRITE 0,(X,Y),C,0
90 IFSTRIG(1)THENLINE(XX,YY)-(X,Y),C
100 IFSTRIG(3)THENCLS
110 GOTO40
120 FORI=KTO10:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
130 FORI=KTO10:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
140 IFINKEY$=""THENRETURN ELSE140
200 ' F9 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:ｶﾞﾒﾝ save ────────
210 GOSUB130:BEEP
220 BSAVE"SCREEN5 .GRP",0,&H69FF,S
230 GOSUB120:RETURN
300 'F10 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:ｶﾞﾒﾝ load ────────
310 GOSUB130:BEEP
320 BLOAD"SCREEN5 .GRP",S
330 GOSUB120:RETURN
400 ' F8 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:PAINT ｻﾌﾞ ────────
410 GOSUB130:BEEP
420 GOSUB140:A=VAL("&H"+INPUT$(1))
430 IFA=0THENA=C
440 PAINT(X,Y),A,C
450 GOSUB120:RETURN
```

SB進路相談 変数XとYはペギングの座標、HはFNV(n)のnにあたる(引数という)。ようするに、FNV(n)の中身はPOINT命令と関係演算で、スプライトとグラフィックの衝突判定をするための関数なのだ。ユーザー定義関数の意味を知りたいときは、定義している部分を見てみよう。次のエスケープシーケンスの紹介については、次号の進路相談でやってみようと思う。SOUND命令については、ちょっとむずかしい。このスペースでは紹介しきれないだろう。

In a forest イン・ア・フォレスト

MSX 2/2+ VRAM64K by TAKERON

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X……車のX座標

その他の変数

A……乱数初期化用／道の変化用／リプレイループ用
CV……コース番号入力用ループ変数⇨入力した数値＋1が入る
G……車の左右増分
S……スティック入力用
SC……スコア
V……ゴール前での背景更新用⇨夜の表現時に座標増分として使用

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面の色設定●画面モード設定●1行の表示文字数設定●メッセージ表示●コース番号入力用ループ開始●1文字入力と入力された文字の数値化●入力用ループ終了●画面モード、スプライトサイズ設定●車のスプライトパターン設定●グラフィック画面をファイルとして開く●コース番号による乱数初期化

⑳ ゲーム画面作成

●ゲーム画面枠表示●枠の中を水色で塗る●道の始まり表示●左の背景表示

㉚ 道の表示更新

●道のスクロール●道の変化用変数更新●センターライン表示・消去⇨スコアにより色が変わる●道の変化用変数の大きさ判定⇨一定値を超えたら調整する

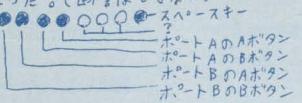
㊵ 車移動

●スコア加算●スティック入力受け付け●車の左右増分計算●車の座標計算●車表示●事故判定⇨車が左右の背景に衝突したらゲームオーバー表示／行60へ飛ぶ

㊿ ゴール判定

●ゴール前判定⇨ゴール前まできたら左右の背景の表示色更新／行30へ飛ぶ●ゴールしたか判定⇨ゴールならクリア表示／スコア設定●まだなら行30へ飛ぶ

60 リプレイ

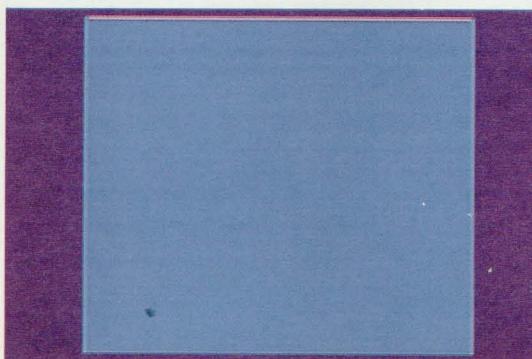
●スコア表示●トリガー入力待ち(リプレイ)●もういちどRUNする　(MORO)

プログラマからひとこと　おっ、来ていた！

……そうか……もう17日なのか。もうそろそろあの封筒が……おっ／　来ていた。とゆうわけでこんにちは。今回のゲームは、自作のドットエディタを使っていたときに現れた現象をもとに作りました。コースが9つあります。これは単に乱数の発生系列を決めているだけです。プログラム自体はさほど難しいことはやっていません。しかし、なんで前回のゲームはボツなのだろうか。自分としては良かったような気がするが。とゆうわけで、次回も、アクション物を送らせていただきます。なるべく、キャラクタの動きをなめらかにする予定です。そういえば、先日、ストリートファイターIIをやってはじめてエンディングを見た。キャラクタはガイル。やっぱりいちばん使いやすい。

TAKERON　東京都・18歳

N-XAD　TAKERONの　少(ちょ)っといい場所

○H.TIMIのAレジスタには、ステータスレジスタ0(VDP(8))の内容が入っているようだ。
○システムワークエリアに、TRFLG(F3E8)とゆう場所があるんだけど、ここの値を読むことで、全てのトリガ状態を調べることができるようだ。(断言はできない)


```
FOREST  .FD6

10 COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH40:PRINT"COU
RSE :";:FORCV=0TO1:CV=VAL(INPUT$(1)):NEX
T:SCREEN5,1:SPRITE$(0)="<BBスロ~"+CHR$(0)+
"f":OPEN"GRP:"AS#1:A=RND(-CV)*0
20 LINE(87,65)-(168,146),3,B:PAINT(88,66
),7,3:LINE(88,146)-(167,146),14:LINE(87,
65)-(168,65),0
30 COPY(88+A,67)-(167+A,146)TO(88,66):A=
A+INT(RND(1)*3)-1:LINE(126,146)-(129,146
),14+(SC¥8AND1):IFABS(A)>4THENA=SGN(A)*4
40 SC=SC+1:S=STICK(0):G=G+(S=7)-(S=3):X=
X+G-A:PUTSPRITE0,(X+128,120),9,0:IFPOINT
(X+130,135)<7ORPOINT(X+141,135)<7THENPRE
SET(84,20):PRINT#1,"GAME OVER":GOTO60
50 IFSC>499ANDSC<511THENV=SC¥2-250:LINE(
87-V,66)-(87-V,146),4:LINE(V+167,66)-(V+
167,146),4:GOTO30ELSEIFSC=520THENPRESET(
84,20):PRINT#1,"CLEAR !!":PRESET(84,28):
PRINT#1,"GO NEXT COURSE":SC=1000ELSE30
60 PRESET(84,36):PRINT#1,"SCORE";SC:FORA
=0TO1:A=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

〈ファンダムニュース／読者アンケート4月号集計結果発表①〉おかしいなあ、おかしいなあ。4月号のファンダムでいちばんおもしろいと思った、SILVER SNAIL作の『PEGUINGS』の順位は第6位。マウスで線を引いてやって、ペギングを海上に導くこのゲームは絶対おもしろいと思ったのだが……。それでは、4月号の読者アンケートベスト5／　5位は『おみくじ』。(次のページにつづく)

プログラムの焦点 『In a forest』のスクロールテクニック

このプログラムで使われているスクロール方法は、「テレビカメラから撮った映像が映るテレビを、そのテレビカメラで撮ったとしたら、テレビにはどんな映像が映るだろうか」とか、「鏡を2枚向かい合わせて置き、その間に立って鏡をのぞいてみたら、どんな光景があるのだろう」などと考えていた、子供のころの記憶を思い出させるようなテクニックだ。

スクロールは、COPY命令を巧みに使って表現しているのだが、いったいどのような仕組みになっているのだろうか。

■元絵はゲーム画面枠

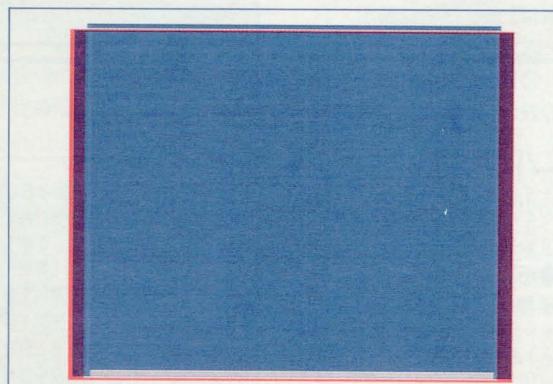
COPY命令を使ったスクロールでは、元絵をほかのページに作成しておき、ゲーム中、少しずつずらしながら転送してくることで表現するものが多かった。これは一般的なグラフィックアニメーションのやり方とおなじだ。

しかし、このプログラムでは、ちょっと調べるとわかるが、ほかのページどころか、元絵と思えるような絵を描いている部分さえないことがわかる。

じつは、行20にあるゲーム画面作成の部分で画面に表示しているゲーム画面枠がスクロールの元絵になっているのだ(左下の写真)。

この元絵のゲーム画面枠を、枠の中にCOPYすることで、スクロールを表現しているのだ。ポイントは、スクロールの表現と同時に、次回スクロールのときの元絵の作成にもなっているということだ(スクロールの仕組み参照)。

だから、実質的なスクロールの表現は、行30にあるたった1つのCOPY命令だけで行われていることになる。

また、センターラインの表現は、画面枠の下の部分の表示色を、白と灰色で切り換えるだけで表現できるので、手軽で効果的な工夫といえるだろう。

参考までに、下にコース紹介プログラムを載せておいた。この短いスクロール処理を利用して、効果音やコースデータ、車に向きを付けるなど、いろいろ改造してみるといいだろう。　(MORO)

⊙行20が実行されると、画面には写真のような枠が表示される。見た目は枠になっているが、左右の線は緑、下は灰色の、道の元絵になっているのだ

■参考リスト

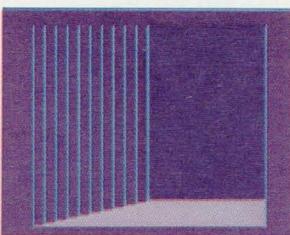
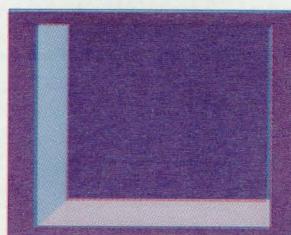
```
10 COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH40:PRINT"COU
RSE :";:FORCV=0TO1:CV=VAL(INPUT$(1)):NEX
T:SCREEN5,1:A=RND(-CV)*0
20 LINE(87,65)-(168,146),3,B:PAINT(88,66
),7,3:LINE(88,146)-(167,146),14:LINE(87,
65)-(168,65),0
30 COPY(88+A,67)-(167+A,146)TO(88,66):A=
A+INT(RND(1)*3)-1:LINE(126,146)-(129,146
),14+(SC¥8AND1):IFABS(A)>4THENA=SGN(A)*4
40 SC=SC+1
50 IFSC>499ANDSC<511THENV=SC¥2-250:LINE(
87-V,66)-(87-V,146),4:LINE(V+167,66)-(V+
167,146),4:GOTO30ELSEIFSC<520THEN30
60 BEEP:FORA=0TO1:A=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

■図　スクロールの仕組み

右の写真は『In a forest』のゲーム画面にちょっと細工をしたものだ。

写真の赤い枠は、行30のCOPY命令(写真の下にある命令)で、転送元となるグラフィックの範囲を示していて、毎回、この範囲のグラフィックの一部がゲーム画面枠の中に転送され、スクロールを実現しているのだ。

そして、このとき道に変化をつけるのに使用されるのが、道の変化用変数Aだ。

変数Aは−4から4の値をもち、行30のCOPY命令で、転送元のグラフィックのX座標増分として使用される。変数Aの値によって、道がどのように変化するかは、下の4つの写真を参考にしてほしい。

※写真は、左に示したCOPY文を10回くりかえしたときの画面です。

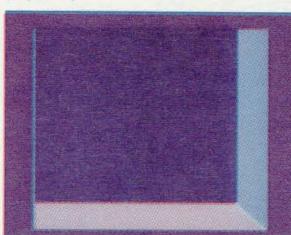
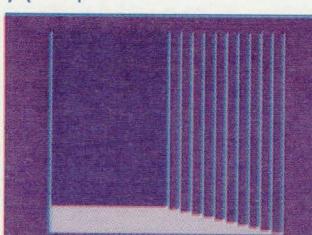
```
COPY(88+A,67)-(167+A,146)TO(88,66)
```

A=−4

A=−1

A=1

A=4

〈ファンダムニュース／読者アンケート4月号集計結果発表②〉今年の正月にわたしの引いたおみくじには「玉は磨かないと光らないよ」といったことが書いてあった(努力をおこたるな、ということなのかな?)。4位は『愛のカーリング』。3位はアシカシリーズ4作目の『アシカの修業4』。2位にダイナミックなスクロールが気持ちよかった『快感!』。そして1位はカレーの世界で大冒険する『Curry Land』。RPGにすごろくの要素を加えた作品だった。(ち)

The Iai-giri ジ・イアイギリ

MSX MSX2/2+RAM8K by SIOS

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

V……人のX座標
X、Y……葉の座標

その他の変数

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用
H……修行数
I、J……ループ用
M、N……刀の座標増分読みこみ用(N＝X座標、M＝Y座標)
W……葉のX座標増分

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●ファンクションキーの表示禁止●1行の表示文字数設定●スプライトパターン定義●PSGレジスタ設定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

② 修行開始

●葉の座標増分と座標、人の座標設定●人の表示●刀消去●葉のかけら消去●修行数表示

③ 葉の移動

●葉のX座標計算●葉のX座標の限界判定⇨①【葉のX座標が範囲外なら】増分の反転　②【そうでなければ】葉の落下判定⇨【葉が地面に落ちたら】行6へ飛ぶ●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

④ 斬るか?

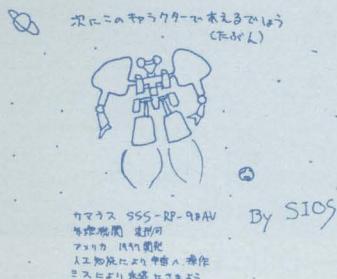
●葉のY座標計算●葉の表示●トリガー入力判定⇨【入力がなければ】行3へ飛ぶ

⑤ いやあ!

●次に読みこむデータの指定●効果音●居合斬りのアニメ用ループ開始●刀の座標増分データ読みこみ●人のX座標計算●人の表示●刀の表示●アニメ用ループ終了●修行数更新

⑥ 斬ったか?

●葉を斬ったか判定⇨①【斬れなければ】メッセージ表示／トリガー入力待ち／もういちどRUN　②【斬っていれば】刀消去／人の表示切り換え／時間待ち

⑦ パラリ

●葉のアニメ用ループ開始●葉のかけら表示●アニメ用ループ終了●時間待ち●行2へ飛ぶ●刀の座標増分データ(行5で読みこみ)

(MORO)

プログラマからひとこと

いーや採用されたから

うれしい。よく初投稿で初採用なんてあってバカいってんじゃねーや、ばーろい、なんて思うけど、自分がなるなんて……。Mファンは、むかしは読んでいたが経済的理由によりやめた。そしたらいつのまにかディスクはついているし、高くなっているし、なんてこったい。テープユーザーはどうすんだい。ところで、むかしのプログラムはすごいと思ってたけど、最近レベルが落ちたのかな? それとも自分のレベルが上がったのでしょうか。いーや、採用されたから。ところで、このゲーム、もう1つのおまけとして送ったんだけど、あれはだめだったのかな? 残念。でもこれが採用された。なんでもやるもんですね。そうだ、いちおうこのゲームの最高は「しゅぎょう14」、人間の限界は20ぐらいと思われる。がんばってほしい。でも、そこまでしなくてもいいですけど。話は変わって、この前野数学のテスト。僕は1と書いたつもりが先生は2だとかいって100点が98点になった。くやしい。もうノートもとらねーぞ。あっ今もやってねーや。やはり学生は遊ぶもの。むちゃくちゃだな。作文はだめなんです。ではさようなら。

SIOS　鹿児島・17歳

IAIGIRI .FD6

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH15:F
ORI=ØTO14:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:SOUN
DØ,15:SOUND8,16:SOUND12,5Ø:DATAØØxわワ7!!z
,Øpりシ Y!^x,Ø8!わそく^n,くわ~~?!ほホ,6<8!~<~n,,
2 W=1:X=1ØØ:Y=1Ø:V=15Ø:PUTSPRITEØ,(V,9Ø)
,8,Ø:PUTSPRITE1,(Ø,2Ø7):PUTSPRITE3,(Ø,2Ø
7):LOCATE3,18:PRINT"しゅぎょう"H+1
3 X=X+W:IFX<99ORX>13ØTHENW=-WELSEIFY>1Ø6
THEN6:DATA?た,♠♠♠ゐゐゐゐゐ,?た,♠タ`,,Øpタ,ゐタ,たタ
4 Y=Y+RND(-TIME)*(H+3)-1:PUTSPRITE2,(X,Y
),3,11-W:IF1+STRIG(Ø)THEN3
5 RESTORE7:SOUND13,Ø:FORI=ØTO4:READN,M:V
=V-1Ø+(I=4)*15:PUTSPRITEØ,(V,9Ø),8,I:PUT
SPRITE1,(V+N,9Ø+M),15,I+5:NEXT:H=H+1
6 IFY<85ORY>93THENLOCATE,5:PRINT"しゅぎょうか
゛たらぬ":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUNELSE
PUTSPRITE1,(Ø,2Ø7):FORI=ØTO1:PUTSPRITEØ,
(85,9Ø),8,1-I:FORJ=ØTO4ØØ:NEXTJ,I
7 FORI=ØTO16:PUTSPRITE2,(X-5,Y+I),3,13:P
UTSPRITE3,(X+5,Y+I),3,14:NEXT:FORJ=ØTO2Ø
Ø:NEXT:GOTO2:DATA,,,-16,7,-3,-16,14,-5
```

〈いじわるファンクションコール／4月号のフォロー〉4月号の「アシカの修業4」で、作者の木内ヤスシくんからプログラムに修正の報告がありました。行130の「B＝－223＊(B＞3)＋C＊2」を、「B＝4－219＊(B＞3)＋C＊2」に修正とのこと。こうすれば、ボールが左端にひっかからなくなります。

3000m障害・改

MSX MSX2/2+RAM8K by 三木一

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

XX……自分のスピード
X1……相手のスピード
XT……相手の座標
X2……ハードルの座標
Y……自分のY座標

その他の変数

A……勝敗の判定用
B……自分の色
D……距離
E$……エスケープシーケンス用
F……スプライトパターン用
I……ループ用
L……レベル
P……ジャンプ用増分
X0……相手との差

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●ファンクションキーの表示禁止●走者のスプライトパターン定義●ハードルのスプライトパターン定義●画面の色設定●画面の表示幅設定●エスケープシーケンス設定

② スタート

●画面消去●レベルによるキャラクタの色設定●レベルによる相手のスタート位置の計算●レベル表示●変数の初期化●地面の表示

③ ジャンプ1

●効果音●スティック入力によるジャンプ用変数増加判定

④ ジャンプ2

●ジャンプ中の軌道計算、ジャンプ用変数の増分調整

⑤ 変数設定

●自分のスピード設定●相手のスピード設定●相手の座標設定●障害物の座標設定●相手との差設定●障害物の座標が画面からはみ出したときの調整

⑥ スプライト移動

●距離の計算●距離の表示●スプライトパターン切り換え●自分の表示●相手の表示●障害物の表示●衝突判定(障害物にぶつかったら⇒行8へ、またスピードを出しすぎたら⇒行8へ)

⑦ ゴール

●ゴールの判定(距離が3000mに達したならば、勝敗の判定)●メッセージ表示●効果音●ウェイト●勝ったならばレベルアップ●行2へ戻ってリプレイ(距離が3000mに達してないならば⇒行3へ)

⑧ 失敗したとき

●自分が赤くなる●スピードを減算●効果音●行3へ

(イシバシ)

プログラマからひとこと

僕は陸上部

2度目の採用ありがとうございます。2月号でボツったものにちょっと手を加えただけで採用されたのでとてもうれしいです。僕は陸上部で、この3000m障害という種目をやっているので、Mファンに載せたくなって、改良してしつこく送りました。そろそろ3年生になるし、ネタもつきたので、載るのもこれで最後かもしれない。ところで、このゲームを送る少し前に中間テストを捨てて作って送った、これよりおもしろいと思う、1行プログラムを含む8本のゲームはどうなったのだろう。ディスクを包まずに送ったので壊れたのだろうか。それはともかく、前採用された時いただいた謝礼金はさんざん陸上部のみんなにおごらされたが、今度もおごるつもりだから待っててね！ イラストは弟の三木力君に、僕の走る姿を想像して描いてもらいました。

三木一　熊本・17歳

```
3000M    .FD6

1 SCREEN1,3,0:KEYOFF:SPRITE$(0)="っP-Mぁ$m
mタフぉう6しトb":SPRITE$(2)="〝 ZZょ○,お68か-ゅZ:ぃ"
:SPRITE$(1)="たくと{7E@BBBツイハ7ぃE":COLOR 15,
1,1:WIDTH32:E$=CHR$(27)+"Y"
2 CLS:VPOKE&H2005,(L+2+(L>8))*16+(L+2+(L
>8)):XT=50-L*15*(L=<10):PRINTE$"#+LEVEL"
;L:Y=0:P=0:XX=0:X2=0:X0=XT-50:D=0:PRINTE
$"2 "+STRING$(64,"/")
3 IFY=0THENSOUND7,7:SOUND6,0:SOUND8,15:S
OUND8,0:IFSTICK(0)THENP=8
4 IFY<>0ORP>0THENY=Y+P:P=P-1
5 XX=-STRIG(0)*1-1/2+XX-(XX<0):X1=XX-6:X
T=XT-X1:X2=X2-XX-1:X0=X0-X1:IFX2<0THENX2
=252ELSEIFX2>252THENX2=0
6 D=D+XX*2+2:PRINTE$"!+きょり";D:F=2-F:PUTS
PRITE0,(50,123-Y),10-B,F:PUTSPRITE2,(XT,
113),14,F:PUTSPRITE1,(X2,127),15:IFX2<65
ANDX2>45ANDY<30THEN8ELSEIFXX>11THEN8
7 B=0:IFD>3000THENA=-(X0<0):PRINTE$"#+"M
ID$("まけちゃったぁ!わ-いかった!!",A*8+1,8):BEEP:PLA
Y"V15L3206CDECFG":FORI=0TO999:NEXT:IFATH
ENL=L+1:GOTO2ELSE2ELSE3
8 B=4:XX=-1/2:PLAY"L64V15C":GOTO3
```


〈ファンダムニュース／あしたは晴れだ／出張所①〉今月の「あしたは晴れだ／」(テーマは「投稿者の胸のうち」)の最後の手紙を紹介します。「僕はいつも思うのだがMファンには、たくさんのハガキがくるだろう。だから、全部読みきるなんてできるのだろうか？　一部のハガキは見ないでボツなんてこともあるのではないだろうか。質より量なんてことなんだろうか。もしかして、このハガキも読んでないなんてことが……。(次のページにつづく)

CHASE!コプ太くん

MSX 2+以降 by Nu～

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト座標

A、B……敵の座標
X、Y……コプ太の座標

グラフィック座標

C、D……雲の表示座標
M、N……緑雲の出現位置
S……緑雲の元絵のY座標(クリア判定にも使用)

その他の変数

A$……爆発のスプライトパターン定義用/スプライトの色パターン定義用
F……緑雲フラグ⇨0=緑雲消去、1=緑雲表示
I、J……ループ用
K……敵移動時の中心座標
P……スプライトの表示パターン切り換え用カウンタ
R……ラウンド数
T……インターバル割りこみの割りこみ間隔の基本値
V……敵のX座標増分
W……コプ太のY座標増分

プログラム解説

10 REM文
20～70 初期設定
20 画面モード、スプライトサイズ設定/整数型宣言/グラフィック画面への文字出力準備
30 コプ太と敵の色のパレット切り換え
40 ヘリコプターと爆発のスプライトパターン定義
50 コプ太と敵のスプライトの色パターン定義/スプライトの色パターンデータ
60 アクティブページを1に切り換え/画面の色設定/画面消去
70 1番から8番までの緑雲の作成
80 REM文
90～130 ゲーム開始処理
90 アクティブページを0にもどす/画面の色設定
100 スクロール位置初期化/画面消去/雲を画面の上のほうに表示/ラウンド数更新・表示/スピード設定/ゲーム開始音
110 座標、フラグ、カウンタなどの変数初期化/スプライト表示サブ(行190)呼び出し/スプライト衝突時の割りこみ先指定・許可
120 ゲーム開始入力待ち
130 インターバル割りこみ設定サブ(行240)呼び出し/敵の/コプ太の飛行音設定
140 REM文
150～170 ゲームメイン
150 コプ太のY座標増分更新/敵のY座標更新/行190呼び出し/コプ太が画面の上下端から出たか判定⇨出ていれば行250呼び出し
160 コプ太が緑雲と重なったか判定⇨重なっていればキャッチ音/緑雲の元絵座標更新/緑雲更新サブ(行220)呼び出し
170 出現、キャッチ音消去/コプ太のY座標増分による飛行音/行150へ飛ぶ
180 REM文
190～210 スプライト表示/スクロールサブ
190 コプ太のY座標更新/コプ太表示
200 敵のX座標増分、X座標更新/敵表示/スプライトの表示パターン切り換え用カウンタ更新
210 スクロール座標更新/ハードウエアスクロール/もとの処理にもどる
220～230 緑雲更新サブ
220 インターバル割りこみ禁止/敵移動時の中心座標設定/緑雲出現判定⇨ ①【出現なら】出現音/出現位置設定/緑雲フラグ設定 ②【消去なら】緑雲フラグ設定
230 緑雲フラグにより表示または消去/クリア判定⇨クリアなら行100へもどる
240 インターバル割りこみ先指定・許可/もとの処理へもどる
250～260 リプレイ
250 スプライト衝突、インターバル割りこみ禁止/効果音/コプ太墜落デモ
260 コプ太爆発デモ/効果音/緑雲消去/行110へもどる

補足

敵のX座標の処理には工夫があっておもしろい。この手のゲ

プログラマからひとこと ぜんぶ失敗

先のアルベールビルオリンピックを観て、いくつか作ってみました。題して「3回転半ジャンプ」「大大回転」「スーパースピードスケート」、そして超大作「クロスカントリー」。全部失敗しました。トホホ……。それにしても不思議なのは、M・ジャクソンの「BLACK OF WHITE」だ。何度見てもわからない。髪がうすくなるから考えないようにしよう。イラストは、高校入試をCLEARした娘に描いてもらいました。 Nu～ 栃木・46歳

```
CHASE   .FD6

10 '●●● CHASE! コプ°タくん   by NU~
20 SCREEN5,1:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1
30 FORI=0TO4:COLOR=(5+I,I+3,1,1):COLOR=(
10+I,I+3,I+3,1):NEXT
40 SPRITE$(0)="た!~すくりPり":SPRITE$(1)="8 ~
しくりPり":FORI=0TO9:A$="":FORJ=0TO7:A$=A$+C
HR$(RND(1)*256):SPRITE$(I+2)=A$:NEXTJ,I
50 FORI=0TO1:A$="":RESTORE:FORJ=0TO7:REA
DA:A$=A$+CHR$(A+I*5):NEXT:COLORSPRITE$(I
)=A$:NEXT:DATA9,5,9,9,8,6,5,6
60 SETPAGE,1:COLOR1,2,1:CLS
70 LINE(0,0)-(64,144),4,BF:FORI=0TO7:CIR
CLE(15,I*18+9),15,2,,,.5:PAINTSTEP(-9,-3
),2:PRINT#1,I+1:NEXT
80 '●●● STAGE
90 SETPAGE,0:COLOR15,4
100 SETSCROLL0,,1:CLS:FORI=0TO9:C=RND(1)
*192+32:D=RND(1)*32:CIRCLE(C,D),32-D¥2,,
,,.5:PAINT(C,D):NEXT:R=R-(R<8):PSET(32,1
86):PRINT#1,"らうんど";R:T=336-R*20:BEEP
110 A=232:B=195:F=1:P=0:S=0:V=0:W=0:X=0:
Y=B:GOSUB190:ONSPRITEGOSUB250:SPRITEON
120 IFSTRIG(0)=0THEN120
130 GOSUB240:K=124:SOUND7,46:SOUND8,15:S
OUND9,16:SOUND12,0:SOUND13,14
140 '●●● LOOP
150 W=W+1+(STRIG(0))*2:B=B+(SGN(Y-B)):GO
SUB190:IFY<0ORY>196THENGOSUB250
160 IFPOINT((X+128)AND255,Y+7)=2THENSOUN
D0,32:S=S+18:GOSUB220
170 SOUND0,0:SOUND11,64+W:GOTO150
180 '●●● SUB
190 Y=Y+W:PUTSPRITE0,(124,Y),,P
200 V=V+SGN(K-A):A=A+V¥2:PUTSPRITE1,(AAN
D255,B),,P:P=1-P
210 X=(X-7-R)AND255:SETSCROLLX:RETURN
220 INTERVALOFF:K=RND(1)*60+90:IFFTHENSO
UND0,255:M=X*.8:N=B*.6+48:F=0ELSEF=1
230 COPY(F*32,S)-STEP(31,17),1TO(M,N):IF
S=144THENRETURN100
240 ONINTERVAL=T-S+RND(1)*20GOSUB220:INT
ERVALON:RETURN
250 SPRITEOFF:INTERVALOFF:BEEP:FORI=0TO1
:GOSUB190:W=W+1:I=-(Y>195):NEXT
260 FORI=0TO9:PUTSPRITE0,(124,195),,I+2:
GOSUB200:BEEP:NEXT:FORI=48TO185:LINE(0,I
)-(255,I),4:NEXT:RETURN110
```

〈ファンダムニュース/あしたは晴れだ/出張所②〉でも、そんな不安を持ちながら一生懸命ハガキを書いています。ときどき、一生懸命書いても投稿する枚数が少なかったら無理なのかなと思ってしまいます。そんな心配はいらないと「あしたは晴れだ/」で書いてください。ちょっと関係ないかもしれないが、僕のまわりは98ユーザーばかりです。だから、唯一味方のMファンが頼りです。=京都府・鈴木京太(15歳)」(次のページにつづく)

ームでは、敵の座標を自機に向かって調整する方法が多いが、このゲームでは、敵のX座標は自機の位置とは無関係に調整されている。具体的には、中心座標Kを乱数で設定し、その位置に向かって動くようにX座標が調整されているのだ。中心座標はインターバル割りこみのなかで、毎回設定されているので、緑雲が表示されたり、自然消滅したりするたびに敵の動きも変化するのだ。全体的にまとまっていて、完成度も高く、解析も容易なので、プログラムを勉強する良い教材になるだろう。

SETSCROLL命令

この作品の中心的な役割を果たしているSETSCROLL命令は、MSX2+以降の機種から使えるようになったハードウエアによるスクロール命令だ。

書式は右図のとおりだが、注意してほしいのは、グラフィックモードでしか使えないことと、グラフィック座標系がスクロールにともなってズレることだ。

そのために、スプライトとグラフィックとの衝突判定をする場合などは、行160のPOINT命令のなかのX座標のように、工夫する必要があるので注意しよう。 (MORO)

SET SCROLL x, y, m, j

【x……横方向のスクロール量】指定範囲は0～511で、256以降は次ページ指定の値による。横スクロールではスプライト座標系は変化しない。SCREEN6と7では2ドット単位でスクロールするので注意。

【y……縦方向のスクロール量】指定範囲は0から255。縦スクロールはMSX2のハードウエアスクロールとおなじく、スプライト座標系もスクロールにともない変化する。

【m……目隠し指定】0か1で指定。1のときは、画面左端を8(または16)ドットぶん周辺色で隠す。

【j……次ページ指定】0か1で指定。指定が1でかつ表示ページが奇数なら2ページ連続で横スクロールする。また、そのときのxは、0～255は偶数ページ、256～511は奇数ページのスクロール量になる。

TOWER OF CAN タワー・オブ・カン

MSX MSX2/2+RAM8K by KPC

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

V、W……缶の移動増分
X、Y……缶の座標

グラフィック座標

X(n)……積んである缶のX座標
E(n)……傾斜を表すX座標
F(n)……傾斜を表すY座標
Z……傾斜を表す線の表示座標

その他の変数

A……傾斜角
A$……倒れた時のメッセージ
C……缶の数
C(n)……缶の色
I、J……ループ用
K……傾斜
L……缶の色
S……スティック入力判定用

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●缶のスプライトパターン定義●配列宣言●ループ①開始、傾きを表す座標設定、ループ①閉じ

② スタート

●ループ①開始、3つの缶の初期座標、色設定、ループ①閉じ●変数の初期化●行6へ

③ 初期設定

●缶の数増加●缶の座標設定●移動増分初期値

④ 缶の移動

●スティック入力●移動量計算●缶の座標計算●缶表示●缶に乗ったかの判定(乗ってないならば行4へ)

⑤ 倒れるかの判定

●倒れるかの判定(勢いがありすぎる場合、メッセージ表示用変数設定⇨行7へ)、(傾きすぎる場合、メッセージ表示用変数設定⇨行7へ)

⑥ 缶表示

●画面消去●缶のスクロールのための変数交換●ループ①開始、スクロール後の缶表示、ループ①閉じ●缶の傾きを示す線表示●行3へ

⑦ 失敗

●ウェイト●スクリーンモード変更●ループ①開始、効果音、ループ②開始、ループ②閉じ、ループ①閉じ●缶の数表示●ループ③開始、リプレイ待ち、ループ③閉じ●スクリーンモード変更●行2へ

(イシバシ)

プログラマからひとこと

欠陥品じゃない

このゲームをやってない人、早くやりましょう。やった人、感想PLEASE。よかったら僕あてに感想書いたハガキ送ってくれ。無理か。★ところでMファン2月号の「くらやみの戦い」で僕はたしかに「プログラマよりひとこと」でもっと長く書いたはずだが……。なぜか短い。まっいーか。★Mファン4月号の「しんかんせんスナイパー」のKUWAさん。僕のF1-XDJは正常作動しますよ。欠陥品なんかじゃあ、ありません。★次に顔を出すのはいつになるかなあ。

KPC 福井・14歳

TOWERCAN.FD6

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN2,3:SPRITE$(0)=STRIN
G$(15,255):DIME(40),F(40):FORI=20TO40:A=
I*2.826/18:E(I)=COS(A):F(I)=SIN(A):NEXT
2 L=2:FORI=0TO2:X(I)=80:C(I)=RND(1)*14+2
:NEXT:C=2:X=80:K=0:Z=160:GOTO6
3 C=C+1:X=X(0)+15:Y=5:V=0:W=0
4 S=STICK(0):V=V+(S=7)-(S=3):V=V*(X+V>X(
0)-15)*(X+V<X(0)+15):W=W+STRIG(0)*2+1:X=
X+V*A:Y=Y+W:A=-(Y>0):Y=Y+(A=0)*Y:L=RND(1
)*14+2:PUTSPRITE0,(X,Y),L:IFY<58THEN4
5 A=X-X(0):IFABS(C*K*W)>95THENA$="「いきおいあ
りすぎ゛た」":GOTO7ELSEK=K+C/5*(A/4):IFABS(K)>
6-C/5ORABS(A)>8THENA$="「かたむきすぎ゛た」":GOTO7
6 CLS:X(2)=X(1):X(1)=X(0):X(0)=X:C(2)=C(
1):C(1)=C(0):C(0)=L:FORI=0TO2:PUTSPRITEI
+1,(X(I),I*32+90),C(I),0:NEXT:LINE(Z,Z)-
(Z+E(K+30)*C*2,Z+F(K+30)*C*2),10:GOTO3
7 FORI=0TO500:NEXT:SCREEN1:FORI=1TOC:SOU
ND6,31:SOUND7,0:SOUND8,16:SOUND12,15:SOU
ND13,1:A=RND(1)*50:FORJ=0TOA:NEXTJ,I:PRI
NTA$:PRINT"カンのかす゛"C:FORI=0TO1:I=-STRIG(0
):NEXT:SCREEN2:GOTO2
```


〈ファンダムニュース／あしたは晴れだ！出張所③〉わたしは、こんなページの端にある欄外まで、みんなが読んでくれているか不安です。確かに読むのに、ある程度の知識が必要なページや、興味のないページなどが存在しますが、読者に読んでもらえないなら、それは色のついたゴミみたいなものです。鈴木京太クンおよびみんなへ。目を通さないでゴミ箱にいくハガキ(投稿作品なども)は1通もありません。そんな心配はゴミ箱に捨ててだいじょうぶ。(ち)

はったおすぞ!!

MSX MSX2/2+RAM8K by Y2M-SOFT

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト座標

X……手のX座標

その他の変数

A$……効果音用MML

C……生徒の状態⇒0=しゃがんでいる、1=立っている

D……生徒のしゃがんでいる時間用カウンタ

E$……CHR$(27)が入る⇒エスケープシーケンス用

H……手の状態⇒0=ふつうの状態、1=フェイント、2=はったおしたとき

I……ループ用

K……画面フラッシュ時のカラーコード指定用

S(n)……スコア⇒nが0なら生徒、1なら塾長

ST……トリガー入力用

プログラム解説

❶ 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●スプライトパターン定義●生徒の状態設定●エスケープシーケンス設定

❷ 勝負開始

●時間待ち●効果音設定●手のX座標設定●タイトル、スコア表示●ゲーム終了判定⇒①【いま得点したほうのスコアが8であれば】行6へ飛ぶ ②【まだなら】PSGレジスタ設定/効果音

❸ ゲームメイン

●手のスプライト表示●はったおしたか判定⇒①【はったおしたなら】行5へ飛ぶ ②【まだなら】生徒のスプライト表示/トリガー入力受け付け/しゃがんでいる時間更新/生徒の状態更新/手の状態更新(ポート①のトリガー入力)/はったおすか判定⇒①【はったおすなら】行4(次行)へ飛ぶ ②【まだなら】行3へ飛ぶ(繰り返す)

❹ はったおすぞ

●手のアニメ用ループ開始●手のX座標計算●手の表示●アニメ用ループ終了●行3へ飛ぶ

❺ スコア加算

●生徒の状態によりスコア加算●手の状態初期化●当たったか判定⇒①【当たっていれば】効果音/生徒の状態設定(必要ない)/画面フラッシュ/行2へ飛ぶ ②【はずれなら】効果音/行2へ飛ぶ

❻ 勝敗表示

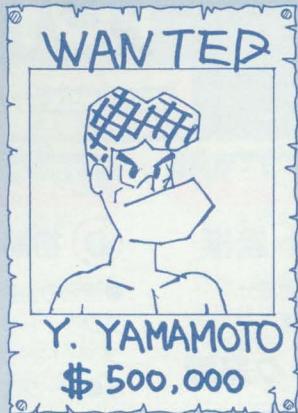
●効果音●メッセージ表示位置指定●勝敗判定⇒①【塾長が勝ったなら】メッセージ表示 ②【生徒が勝ったなら】メッセージ表示

❼ リプレイ

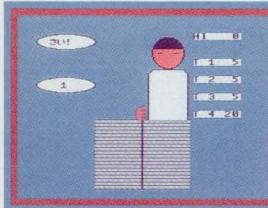
●スティック入力待ち●もういちどRUNする

補足

投稿時のプログラムでは、行3のPUTSPRITE命令が適切な位置になかったために、きわどいタイミングになったとき、表示と結果が合わないことがあったので、修正しておいた。

原因は、入力で状態が変化したあとで、表示を更新せずに当たり判定などをしていたためだ。

プログラムを組むときは、処理の流れを意識して組むクセをつけてほしい。 (MORO)

プログラマからひとこと

いよいよ全国へ進出

今回は2つも採用されてしまった。わがワイツーエムもいよいよ全国へ進出する。ところで今日、3月17日は中学校の卒業式だ。メンバーの村上と私、米田はN高専への入学が決定しているが、もう1人山本は公立高校なので、まだ決まっていないようだ。まあ、これが掲載されるときには、僕と村上はN高専にいて、ペンネームもYM-SOFTに変わり、そして除名となった山本よしひろ君をあざ笑っていることだろう、と、まあこういった設定として、山本君、その後、いかがお過ごしですか、もう連絡もいりません。

Y2M-SOFT 奈良・15歳

```
HATTAOS .FD6

1 SCREEN1,1:WIDTH20:KEYOFF:COLOR10,1,1:F
ORI=0TO34:VPOKE14340+I,VAL("&H"+MID$("18
FF3C66183C3C7EBD3C246660C0C0C0C0600070
E0F0E0F0E070007EF8FFF8FFF87E",I*2+1,2)):
NEXT:C=1:E$=CHR$(27)
2 FORI=0TO250:NEXT:A$="S8M5000L16B8BBBD"
:X=110:PRINTE$"Y!$<はったおすそ゛!!>":PRINTE$"Y
#!しゅくちょう"S(1)": せいと"S(0):IFS(C)=8THEN6E
LSESOUND7,56:PLAY"O3"+A$,"O2"+A$,"O1"+A$
3 PUTSPRITE0,(X,80),6,H+2:IFH=2THEN5ELSE
ST=STRIG(0):D=-(D+(D<20)*ST)*ST:C=1-(D<2
0)*ST:PUTSPRITE1,(124,86),7,C:H=-(STRIG(
1))*2-(STRIG(3)):IFH=2THEN4ELSE3
4 FORI=0TO10:X=110+I:PUTSPRITE0,(X,80),6
,3:NEXTI:GOTO3
5 S(C)=S(C)+1:H=0:IFC=1THENSOUND7,0:SOUN
D8,16:SOUND13,0:SOUND0,250:SOUND1,120:SO
UND6,16:C=1:FORI=0TO14:K=15-I:COLOR,K,K:
NEXT:GOTO2ELSEPLAY"S12M400O6C16E16D","S1
2O3C16E16D":GOTO2
6 SOUND7,8:PLAY"V13O5L4G.F8EDC2":PRINTE$
"Y0!":IFS(1)>S(0)THENPRINT" しゅくちょうは、やっは
゜りつよい"ELSEPRINT"しゅくちょうのしだいは、おわった "
7 FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
```


当選者発表

●4月号ソフトプレゼント当選者 ①『幻影都市』=〈福島県〉佐藤尚樹〈茨城県〉丹下清司〈鳥取県〉茅原義人/②『ピラミッドソーサリアン』=〈千葉県〉須藤治久・森泉友和〈大阪府〉津国真司/③『スーパーバトルスキンパニック』=〈神奈川県〉佐藤康之〈大阪府〉福田陽介〈香川県〉安藤裕章/④『エル』=〈山形県〉武田大輔〈東京都〉土田恭一〈神奈川県〉保坂壮裕

砕!! さい

MSX 2/2+VRAM64K by Y2M-SOFT

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト関係

Y……手のY座標

その他の変数

A……プログラム短縮用
B……ボーナス
D……呼吸の状態
F……呼吸の変化フラグ
H……ハイスコア
I……ループ用変数
K……集中力
N……トライ回数
P……手のもつ位置エネルギー
S……トータルスコア
S(n)……各トライスコア

プログラム解説

⑩ 初期設定

画面モード設定/変数型宣言/スプライト定義/グラフィック画面オープン

⑳ 人のグラフィック作成

グラフィック画面のページ切り替え/画面クリア/人のグラフィック作成/変数初期化

㉚ メイン画面の作成

ページ切り換え/画面クリア/瓦を表示/各トライスコアを表示/呼吸の変化、集中力を表示する円を作成/4回トライ後行90へ

㊵ ハイスコア

ハイスコア表示

㊿ 集中力の設定

集中力の決定/スティック入力/変数設定/BEEP音

60 呼吸の変化

呼吸の変化フラグ、状態の計算、表示/手のY座標計算、表示

70 手の移動計算

スペースキーが押されている場合⇨手の位置エネルギー(P)増加(Pの値が13以上ならP=4として行80へ、13以下なら行60へ)/スペースキーが押されていない⇨Pの値が0でなければ行80へ、0なら行60へ

80 瓦割り

手の表示/行110へ/割った枚数計算/割れ目を表示/P=0/スコア表示/ウエイト/BEEP音/スプライト消去/ボーナス計算/トライ数+1/行30へ

90 プレイ終了

トータルスコア計算/各トライスコア初期化/ボーナスポイント表示/トータルスコア表示//ハイスコア表示/変数初期化

100 リプレイ

つなぎのメロディ/トリガー入力待ち/行30へ(リプレイ)

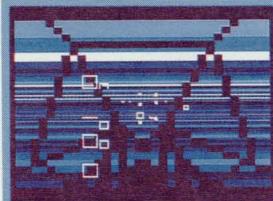
110 サブルーチン

瓦を割るときの効果音/「さい/」を左上の楕円内に表示/メインルーチンに戻る(がまこ)

プログラマからひとこと

こりゃどうも

こりゃどうも。Y2Mの米田です。これが載るころは私も高校生だがじつは今日が中学の卒業式だったりする。思えば、3年間いろいろあった。村上君との出会い、夢中になったバスケットボール、女の子も好きになったが、しょせんかなわぬ恋物語だった(じつはいちばん悔いが残っていたりする)。卒業はとても悲しいものだが、みなそれぞれの道を進んで行くわけで、私も私の道を歩こうと思う。村上ともまた高校で一緒、バスケだってまたできるさ。とゆーわけで、これからもY2M-SOFTはがんばります。最後に、恩師である岡本昇作先生、安村バタ夫先生、ありがとうございました。

Y2M-SOFT 奈良・15歳

```
SAI      .FD6

10 COLOR1,15,6:SCREEN5,1:DEFINTA-Z:FORI=
0TO7:VPOKE30720+I,VAL("&H"+MID$("0C3C707
C707C703C",I*2+1,2)):NEXT:OPEN"GRP:"AS1
20 SETPAGE0,1:CLS:CIRCLE(100,100),18,1,,
,1.11:DRAW"BM85,119G5D40F5R30E5U40H5L30"
:PAINT(100,100),9,1:PAINT(100,120),15,1:
LINE(80,80)-(120,95),7,BF,AND:DRAW"BM90,
100R4BM+12,0R4":PAINT(0,0),7,1:N=1:A=180
30 SETPAGE0,0:CLS:PAINT(0,0),7,1:FORI=1T
O4:PRESET(A,30+I*20):PRINT#1,USING"T # #
#";I;S(I):NEXT:LINE(80,120)-(176,200),14
,BF:FORI=0TO20:LINE(80,120+I*4)-(176,120
+I*4),1:NEXT:FORI=0TO1:CIRCLE(50,30+I*50
),30,1,,,.3:PAINT(50,30+I*50),15,1:NEXT:
IFN=5THEN90
40 PRESET(A,20):PRINT#1,USING"HI   ##";H
50 FORI=0TO1:K=RND(1)*10:PRESET(38,77):P
RINT#1,K:I=STICK(0):NEXT:D=0:F=-1:BEEP
60 COPY(80,70)-(120,150),1TO(134,40-D*3)
,0:FORI=0TOK*50:NEXT:F=F+(D=10)*2-(D=0)*
2:D=D+F:Y=104-P*6:PUTSPRITE0,(120,Y),9,0
:PRESET(34,27):IFSGN(F)=1THENPRINT#1,"すぅ
ー"ELSEPRINT#1,"はぁー"
70 IFSTRIG(0)THENP=P+1:IFP>12THENP=4:GOT
O80ELSE60ELSEIFP>0THEN80ELSE60
80 PUTSPRITE0,(120,104):GOSUB110:S(N)=P*
D/6:LINE(128,121)-(128,120+S(N)*4),1:P=0
:PRESET(A,30+N*20):PRINT#1,USING"T # ##"
;N;S(N):FORI=0TO4000:NEXT:BEEP:PUTSPRITE
0,(0,216):B=B-(S(N)=20)*5:N=N+1:GOTO30
90 FORI=1TO4:S=S+S(I):S(I)=0:NEXT:S=S+B:
PRESET(A,150):PRINT#1,USING"BONUS ##";B:
PRESET(A,160):PRINT#1,USING"TOTAL ##";S:
H=H+(H-S)*(H<S):S=0:B=0:N=1
100 PLAY"T220S8M1000O4L8CEGB4A1FFFGEEED
C2":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO30
110 SOUND7,7:SOUND13,1:SOUND0,200:SOUND2
,90:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND11,71:SOUND
12,50:PRESET(34,27):PRINT#1,"さい!":RETURN
```

当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント当選者 ⑤『秘密の花園』=〈千葉県〉三浦洋志〈長野県〉水澤和弘〈大阪府〉小島聡/⑥『スーパープロコレ①』=〈福島県〉鈴木正訓〈千葉県〉山口義雄〈兵庫県〉小倉正英/⑦『スーパープロコレ②』=〈福岡県〉石川昌弘〈大阪府〉鴨尾篤彦〈広島県〉福島崇志

The way to Return

ザ・ウェイ・トゥ・リターン

MSX MSX2/2+ RAM32K by いんふるえんざ

▶遊び方は37ページ

変数の意味

A、A$、AD、B、B$……一時変数

S……スティック入力値

T……トリガー入力値

スプライト面番号

0〜31：柱

スプライトパターン番号

1〜31：柱(パターン番号が大きいほど近い＝大きい)

プログラム解説

10〜180　プログラム初期化

10　文字領域・マシン語領域の確保／画面初期化／整数型宣言／ビープ

20〜50　タイトル表示／効果音

60　USR関数定義

70〜80　マシン語書き込み

90〜110　データ書き込み

120　ストップキー割り込みの定義・許可

130　効果音

140　画面再初期化／パレット設定

150　スプライトジェネレータテーブル設定

160〜170　スペシャルフォントの作成⇨パターンジェネレータテーブル2のコード9〜24に縦長太文字を定義している。行160の2つ目のLINE文について——標準フォントは最下ラインを使用していないため、PRINT#文で表示しただけでは、各フォントの最下ラインのカラーテーブルが設定されず、パターンジェネレータテーブルに縦長フォントを設定しても、最下ラインが表示されない。そこで、LINE文で線を引いて強制的にカラーテーブルを設定させている

180　スプライトカラーの設定／画面クリア／パレット設定

190　ゲーム初期化2／ゲームメイン

200　ゲームオーバー時のデモ

210〜250　ゲーム初期化1

210〜220　スコアの表示⇨行210で、スコアが1000未満のときはB$にスペースが含まれるが、行220で1文字ずつVAL("&H"+……)をとっているので、スペースも0になる

230　トリガー待ちとスティック番号判定

240　スティック入力／スティック番号書き込み

250　スティック入力値⇨移動方向変換テーブルの作成

260　ストップキー割り込み処理ルーチン

270〜380　データ

270〜360　マシン語プログラム

370　コクピット表示用データ(行90で読み込み)

380　パレットデータ

マシン語解説

※アドレスは16進表記

C000〜C014
VDPポートアドレスの書き換え(USR0)

C015〜C064
256パターンの背景をVRAM&H10000から書き込む

C065〜C098
画面クリア＝パターンネームテーブルをコクピット表示位置は8に、その他はY座標(テキスト座標)AND7にする(USR1)

C099〜C0D8
ワーク初期化(USR2)

C0D9〜C0FF
自機の速度更新

C100〜C132
自機の座標更新

C133〜C22C
柱の移動

C22D〜C231
ゲームオーバー判定

C232〜C268
背景の書き換え(コード0〜3Fのカラーテーブルの書き換えによる)

C269〜C27D
スプライトの表示(スプライトアトリビュートテーブルの書き換え)

C27E〜C291
HL←DE×A、IY←BC×Aを計算するサブ

C292〜C2AC
速度計算時に使うサブ

C2AD〜C2C4
VRAMアドレス設定サブ＝b16←CY、b15〜b8←A7〜A0、b7〜b0←0
※bn：VRAMアドレスのビットn、CY：キャリーフラグ、An：Aレジスタのビットn

C800〜C81F
引数の文字列を16進数とみなして、C820〜C821が指すアドレス以降に格納する(USR3)

プログラマからひとこと　覚えてますか？

2度目の採用ありがとうございます。覚えてますか？　4年前『THE WAY』を作ったVZです。ペンネームは昨年あるサークル(91年7月号参照)に入ったときに変えました。ブッシュさんとは関係ありません。さて、ゲームの内容についてですが、相変わらず、すごいだけで中身のないゲームです。でも、マシン語を使ったり、3Dの式をみずから編み出したりして気合だけは入っていると思います。Mファンには詳しい解説がかならず付いているから改造して遊んでください。MマガではなくMファンに投稿した理由はここにあるんです。僕になにかいいたい人は、リンクスのID6866149まで。SL7BBとSM6BAにもいます。最後にまた内容について。ゲーム中ずっと画面に出ている黒いものは操縦席です。クモの巣ではありません。もちろん、アリンコの頭でもありません。それから柱が操縦席の手前に見えますが、気にしないでください。

いんふるえんざ　神奈川・19歳

ワークエリア

C2C5
スプライト循環用カウンタ

C2C6
衝突フラグ(ゲームオーバーフラグ)

C2C7〜C2C8
スコア

C2C9〜C2CA
自機X座標

C2CB〜C2CC
自機Y座標

C2CD
自機速度Y成分

C2CE
自機速度X成分

C2CF〜C2E0
スティック入力値⇨移動方向変換テーブル(0：右または下、16：不動、32：左または上)

C2E1〜C364
柱のデータテーブル(4バイト×33——最後の1つはエンドマーク)
+0：自機との距離
+1：Y座標
+2：X座標
+3：エンドマーク識別用

C365〜C3E4
スプライトアトリビュートテーブル書き込みバッファ

当選者発表

●4月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者　①『ファイナルファンタジー』=〈北海道〉池上淑子〈鹿児島県〉佐々木学／②『ゼビウス』=〈静岡県〉早川洋子／③『東京女子高校生セーラー服入門(第1巻)』=〈兵庫県〉中野博晶／④『ファンダムライブラリー①』=〈愛知県〉桑村慎哉〈高知県〉橋詰まどか〈福岡県〉河野光宏

C3E5～C4A4
背景カラーテーブル書き込みバッファ

C820～C821
データ書き込みアドレス(USR3の引数の1つ)

CC00～CC2F
コクピット表示用データ

CD00～CDFF
乱数

CE00～CE7F
奥行きに対する単位の大きさ

CF00～CF3F
背景のカラーコード

(ANTARES)

```
W-RETURN.FD6


10 CLEAR300,&HC000:SCREEN0,,0:COLOR15,0,
0:KEYOFF:WIDTH40:DEFINTA-Z:BEEP
20 LOCATE11,8:PRINT"The way to Return"
30 LOCATE14,11:PRINT"Wait! 60sec."
40 LOCATE10,14:PRINT"Created by Influenz
a":OPEN"GRP:"AS1:T=STRIG(0):PLAY"T255L8O
6V13CO5AFGR","T255L8O4V12CFADR"
50 IFPLAY(0)THEN50ELSESOUND7,156:SOUND6,
25:SOUND10,16:SOUND11,100:SOUND12,15:SOU
ND13,0:FORA=0TO500:NEXT:SOUND12,3:SOUND6
,15:SOUND13,8
60 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC065:DEFUSR2=
&HC099:DEFUSR3=&HC800
70 IFTTHEN130 ELSE FORA=0TO33:POKE&HC800
+A,VAL("&H"+MID$("EB46235E23562A20C81A13
D630FE0A3802D607ED6FCB4028012310ED2220C8
C900C0",A*2+1,2)):NEXT
80 FORA=0TO9:READA$:A$=USR3(A$):NEXT
90 READA$:POKE&HC820,0:POKE&HC821,&HCC:A
$=USR3(A$):A=USR(0)
100 FORA=0TO255:POKE&HCD00+A,RND(1)*256:
NEXT:FORA=8TO135:POKE&HCE00+A-8,2048¥A-1
:NEXT:A$="234565F3":B$="787ABA98"
110 FORA=0TO79:POKE&HCF00+A,VAL("&H"+MID
$(A$+A$+B$+B$,A¥2+1,1)):NEXT
120 ONSTOPGOSUB260:STOPON
130 SOUND4,120:SOUND5,0:SOUND7,184
140 SCREEN4,3:RESTORE380:FORA=0TO15:READ
B:COLOR=(A,B¥100,B¥10MOD10,BMOD10):NEXT
150 AD=&H3820:FORA=0TO15:LINE(7-A¥2,7-A¥
2)-STEP(A,A),1,B:FORB=0TO31:VPOKEAD,VPEE
K(BMOD8+(B¥8MOD2)*256+(B¥16)*8):AD=AD+1:
NEXT:CLS:NEXT:SPRITE$(0)=""
160 LINE(72,67)-(199,67),13:LINE(72,71)-
(199,71),15:FORA=72TO73:DRAW"BM=A;,64":P
RINT#1,"0123456789SCORE=":NEXT
170 FORA=0TO15:FORB=0TO1-(A=11):AD=&H84F
+A*8-B:VPOKEAD,VPEEK(AD-1):NEXT:NEXT
180 FORA=0TO31:COLORSPRITE(A)=12:NEXT:A=
USR1(0):COLOR=(15,7,7,7):GOTO210
190 A=USR1(0):SOUND7,152:SOUND10,14:SOUN
D4,0:SOUND5,2:FORA=0TO319:SOUND6,A¥10:NE
XT:A=USR2(0)
200 FORA=0TO100:SOUND10,15-A¥10+AMOD5:CO
LOR,,12+AMOD4:NEXT:COLOR,,0
210 B$="FF"+RIGHT$("000"+STR$(PEEK(&HC2C
7)+PEEK(&HC2C8)*256),5)+"F"
220 VPOKE&H1E00,216:A$="FFFFFFFF":FORA=0
TO47:VPOKE&H190C+(A¥8)*32+AMOD8,VAL("&H"
+MID$(A$+"FABCDEFF"+A$+B$+A$+A$,A+1,1))+
9:NEXT:BEEP
230 A=(A+1)MOD3:IFSTRIG(A)=0THEN230
240 S=STICK(A):B=(S>3ANDS<7)*2+1:POKE&HC
0DA,A:BEEP
250 FORA=0TO8:POKE&HC2CF+A*2,(1-(A>5)+(A
>1ANDA<5))*16:POKE&HC2D0+A*2,16-((A=8ORA
=1ORA=2)-(A>3ANDA<7))*16*B:NEXT:GOTO190
260 STOPOFF:SCREEN0:BEEP:PRINT"ｽｷ♥ｽﾍﾟｰｽｷ
ｰ&RUNﾃﾞ､ｸｲｯｸｽﾀｰﾄ!!"CHR$(13);:END
270 DATA 2A06007D324AC27C325DC03285C0326
0C23C32AFC20E00791E405137CDADC24A06C1697
8D661D230C079ED446F3E60903C2600292929C55
F1600EBCDE631C17DB43E40CA5CC011
280 DATA F401B7ED52D25CC07DE60F6F78FE607
DDA5CC0C620D39810C20CC217C0C9210018CD710
1444D2100CCC556235E23E5EB06207929D280C03
E08CB1ACB1BD39878FE11C28DC0EB10
290 DATA EAE1C10C79E6074F10D8C921000022C
7C2260022C9C222CBC221E88822CDC2AF32C6C20
E21160021E1C272237AC608571EE079FE0AD2CCC
0E602B35FCBC30603732310FC0DC2B8
300 DATA C02B36003E00CDD500ED5BCDC28721C
FC24F06000946234E7A80CB60CD92C2677B81CB6
1CD92C26F22CDC2ED4BCBC25C260054292929 09D
A1CC17CD60467DA1CC122CBC2C324C1
310 DATA 3ACDC2ED4432CDC22AC9C2EB2929291
97CD6046722C9C221C5C234DD21E1C221E5C3DD7
E03B7CA2DC2E50FDA59C1DD7E21DD7701DD7E22D
D7702C37AC10FD272C13AC5C2E603DD
320 DATA 7E02C26AC1D660C618DD7702C37AC1D
D7E01C640DD7701DD3500DD7E00E63F16CE5FFE3
FC2BDC13ACCC22FC68047DD9601C61CFE44D2ADC
13ACAC2DD9602C614FE2AD2ADC13E01
330 DATA 32C6C2DD70012AC7C22322C7C226CD7
EDD7702DD7E010600C6804F1A57E6FC2ACCC2600
9477D25CAD7C1CBC02F5FDD4E023ACAC291CB7FC
AE7C1CBC82F874F78087A210000FD21
340 DATA 00004555CD7EC2080E70577CB9D213C
2CB3AD208C22F3DC6505FFDE5E17CB9DA15C21ED
CCB3AD21CC22F3D81E12B2B722B772B731104 00D
D19C33EC13AC6C2B7C0F33ACCC2371E
350 DATA 00CDADC23AC5C2E60F4F21E4C316CF0
6C0DB98815F1A237710F71140183E03087AC6085
7CDADC20E980640EDBB083D20EE513E1E1E40B7C
DADC22165C34A0680EDB3FBC3D9C0B7
360 DATA C81FD287C219FD09CB23CB12CB21CB1
0C37EC2CA9CC2FE90DA9EC2D610D610FE18D2A5C
23E18FEE9DAACC23EE8C9470E99171717E607ED7
93E8EED79AFED7978E63FB3ED79C900
370 DATA 08000400020001FF010002800280024
0044004200420081008100808100810 0C103E20C
D231D2C143035C87704D703B7
380 DATA 000,000,022,033,044,055,066,020
,030,040,050,060,775,400,600,000
```

キュウリだ!!

MSX 2/2+ VRAM128K by 木内ヤスシ

▶遊び方は39ページ

プログラマからひとこと

雑誌パワー

雪の街を一人走る　とある雑誌の発売日
右手に傘　脇に本を抱いて
全速力で　ペダルを漕ぐ
前から　バスがやってくる
バスにかすりよろめく　よろめきながら思う――
ここで倒れてしまっても　雪が埋めてくれるだろ

雪の街を一人走る
傘の無い女の人がうつむきながら歩いてくる
コンビニの安物ビニール傘を　それを捨ててすれちがう
一人傘の無い人は　傘を拾い追ってくる

ペダルは更に　更に速く回転する
前タイヤは　雪に飲まれる……

真っ白で　とても静かな雪の中――

付録ディスクは　壊れてはいなかったが
僕が壊れた
とある雑誌の発売日のお話です

木内ヤスシ　長野・17歳

変数の意味

A、B……汎用
C……得点計算用
H……トータルトップポイント
H(L)……各レベルトップポイント
I、J、K……ループ用
K(L)……各レベルトップポイント更新フラグ
L……レベル
M、N、M$……文字表示用
S……ポイント
S(L)……各レベルポイント
U……師範代フラグ
X……包丁のX座標

プログラム解説

10　初期設定のサブルーチンをコール
20　トップポイント設定
30～60　タイトル画面
　30　ビープ／画面クリア／効果音／横向きのキュウリを表示
　40　縦向きのキュウリと包丁を表示／タイトル、クレジット表示
　50　スペースキーが押されるまでパレット切り替えによる文字背景色点滅／師範代モード判定
　60　効果音／変数設定／READ文で読みこむデータの先頭を初期化
70～110　ゲームスタート
　70　画面クリア／ゲームで使うキュウリのグラフィックのバックアップをとる／レベル表示／デモアニメーションのサブルーチンコール
　80～100　ゲーム画面作成
　110　包丁を切りはじめの位置(キュウリの右端)に移動
120～130　メインルーチン
　120　レベル1つ分のキュウ

●4月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者　⑤『ファンダムライブラリー②』=〈北海道〉末久智一〈青森県〉小笠原俊幸〈岩手県〉内藤章〈神奈川県〉菅野洋志郎〈長野県〉中沢一夫〈広島県〉北尾幸義〈福岡県〉内村撤平・滋賀治／⑥『ファンダムライブラリー③』=〈宮城県〉奥山真紀〈福島県〉大越威春〈千葉県〉奈良芳幸・森知和〈神奈川県〉福井信之〈長野県〉大澤修一〈愛知県〉大槻哲郎〈滋賀県〉角間靖彦〈大阪府〉信田達由〈愛媛県〉近藤雅夫

リを切るループ開始／師範代モードでないなら⇒トリガー入力時の割り込みON／師範代モードなら⇒ぴったりの大きさでキュウリを切る判定、切るときは行310へ飛ぶ

130　包丁表示／ウェイト／レベル1つ分のキュウリを切るループ終了／"へた"を落とす／トリガー入力時の割り込みOFF

140　レベル終了デモ(効果音／包丁移動)

150〜220　ポイント計算

150　課題の個数分のキュウリの座標計算(行160で使用)

160　ポイントに加算されない部分を、まな板の下に消去

170〜210　ポイント加算、表示／効果音

220　ウェイト／レベルが5ではないなら⇒行70へ飛ぶ

230〜300　ゲームエンド

230　効果音／レベル別得点ウィンドウ表示

240〜250　レベル別得点表示／トータル得点ウィンドウ表示

260　トータル得点表示

270〜290　ハイスコアを更新したときのデモ

300　リプレイ処理(トリガー入力または一定時間がたったなら行30へ飛ぶ)

310〜320　キュウリを切るデモのサブルーチン

310　トリガー入力時の割り込みOFF／効果音／包丁をおろすアニメ

320　ページ1に切ったキュウリを描いて、その一部をページ0にコピー／元の処理へ戻る

330〜420　初期化設定ルーチン

330　画面色設定／画面モード設定／グラフィック画面への文字出力準備／変数型宣言／トリガー入力時割り込みの飛び先指定(行310)／カラーパレット設定

340〜370　キュウリをページ1に描く

380〜420　包丁をページ2、3に描く／もとの処理に戻る

430〜440　ラウンド開始時のアニメーションデモサブルーチン

450　メッセージ表示サブルーチン(太文字&影の効果付き)

460　効果音サブルーチン

470　REM文

補足

このゲームでは、キュウリ・包丁のアニメーションをすべてCOPY文で実現しています。そのときに使うグラフィックは初期化時に描いています。

初期設定のときにどのようにグラフィックを作成しているのか気になる人は行330〜行420にある

SETPAGE，n

(nは0〜3の整数)

という部分をぜんぶ

SETPAGE　n，n

というふうに書き換えてみよう。隠されていた画面が表示され、どのようにSCREEN5のページを使っているかがよくわかるよん。百読は一見にしかず。やってみよう。

(Orc)

```
KYURI   .FD6

10 GOSUB330: '── キ ュ ウ リ だ゛ !! ──
20 FORL=0TO4:H(L)=200:NEXT:H=1000
30 BEEP:CLS:PLAY"S0M3000O4L16C8EDE8FEFGA
BO5C2","V13O3L16C8EDE8FEFGABO4C4","V12O6
L16CEDFEGFAGAABO7C2":FORI=0TO6:COPY(63,1
20)-(255,149),1TO(RND(1)*64,I*32):NEXT
40 FORI=0TO7:COPY(0,0)-(29,192),1TO(I*32
,RND(1)*20),,TPSET:NEXT:COPY(0,0)-(199,3
8),3TO(25,64),,TPSET:M=80:N=M:M$="キ ュ ウ
リ だ゛!!":GOSUB450:COLOR,1:PSET(68,120):PR
INT#1," HIT SPACE KEY ":M=20:N=152:M$="A
CTION COOKING SERIES vol.2":GOSUB450
50 A=(A+1)MOD8:COLOR=(1,A,U¥3,U+(U=8)):U
=STICK(0):IFSTRIG(0)=0THEN50
60 COLOR=(1,0,0,0):LINE(68,120)-(187,127
),0,BF:A=1:B=20:GOSUB460:L=0:S=0:RESTORE
70 CLS:COPY(60,120)-(255,147),1TO(60,150
),1:M=96:N=M:M$="LEVEL"+STR$(L+1):GOSUB4
50:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB430
80 LINE(9,7)-(246,191),15,B:LINE(10,119)
-(245,122),9,BF:LINE(10,123)-(245,140),1
0,BF:FORI=0TO42STEP2:LINE(11+I,142+I)-(2
44-I,189-I),15-I¥3,BF:NEXT
90 M=100:N=128:M$="LEVEL"+STR$(L+1):GOSU
B450:READA:M=72:N=28:M$="PARTS     x"+STR
$(A):GOSUB450:B=160/A:COPY(100,150)-STEP
(B-1,29),1TO(128-B¥2,12):M=64:N=154:IFUT
HENPRINT#1,"もはんだ゛い":DATA8,10,16,32,40
100 M$="TOP POINT":GOSUB450:M=96:N=170:M
$="POINT":GOSUB450:COLOR=(0,0,0,0):PRESE
T(168,154):PRINT#1,USING"###";H(L)
110 SOUND1,1:FORX=125TO204:SOUND0,255:SO
UND8,15:SOUND0,255-X:COPY(0,160)-(9,199)
,3TO(X,50):NEXT:SOUND8,0:GOSUB310:COPY(2
41,120)-(255,144),1TO(211,94)
120 FORX=204TO46STEP-1:IFU=0THENSTRIG(0)
ONELSEIF(205-X)MOD(160/A)=0THENGOSUB310
130 COPY(0,160)-(10,199),3TO(X,50):FORJ=
0TO30:NEXT:NEXT:GOSUB310:STRIG(0)OFF
140 COPY(0,160)-(10,199),3TO(X,50):SOUND
7,56:PLAY"S0M2000O5L16CD.E.FG8ABBBO6C","
S0O6L16CD.EFG8B.BBBO7CR16O5C":FORI=0TO35
:COPY(0,160)-(9,200),3TO(45-I,50-I):NEXT
150 B=0:FORI=209TO51STEP-1:B=B-(POINT(I,
99)=1):IFB-ATHENNEXT
160 FORJ=90TO118:COPY(241,116)-(255,234-
J),1TO(211,J):COPY(60,149)-(29+I,267-J),
1TO(30,J):NEXT
170 B=160/A:C=1:K(L)=15:S(L)=0:BEEP:FORJ
=209TO48STEP-1:IFPOINT(J,99)-1THEN220
180 LINE(48,41)-(228,89),0,BF:LINE(128-B
¥2,41)-(J+1,89),15:LINE-STEP(B-2,0):LINE
-(127+B¥2,41),15:LINE-(128-B¥2,41),15
190 SOUND7,7:IFC>BTHEN210ELSEIFC=BTHENCO
LOR=(0,4,7,7):S(L)=S(L)+C*3:SOUND6,10ELS
ECOLOR=(0,7,7,0):S(L)=S(L)+C:SOUND6,20
200 SOUND8,16:SOUND12,10:SOUND13,1
210 C=0:COLOR=(0,0,0,0):PRESET(168,170):
PRINT#1,USING"###";S(L):IFU=0ANDS(L)>H(L
)THENK(L)=9:H(L)=S(L):PRESET(168,154):PR
INT#1,USING"###";H(L)
220 C=C+1:NEXT:S=S+S(L):FORI=0TO2000:NEX
T:L=L+1:IFL-5THEN70
230 BEEP:PLAY"V15L32O3BAGFER16DR16CDEDCR
16O4C16","V15L32O6BAGFER16DR16CDEDCR16O7
C16":FORI=0TO70:LINE(0,I)-(255,I*2),5:LI
NE(0,211-I*2)-(255,211-I),3:NEXT:LINE(45
,53)-(210,150),0,BF:FORI=0TO10:LINE(40+I
,48+I)-(215-I,155-I),15-ABS(I-5),B:NEXT
240 M=56:N=64:M$="──── RESULT ────":GO
SUB450:LINE(59,75)-(194,84),4,BF:M=60:N=
76:M$="LEVEL TOP-P POINT":GOSUB450:M=68:
FORL=0TO4:N=86+L*12:M$=STR$(L+1)+"─":GOS
UB450:A=2:B=16:GOSUB460:PLAY"C32"
250 FORI=0TO1:COLORK(L):PRESET(108+I,N),
,TPSET:PRINT#1,USING"####  ####";H(L);S(
L):NEXT:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:
B=30:GOSUB460:FORI=0TO6:LINE(44+I,75+I)-
(210-I,150-I),(10+I)MOD16,BF:NEXT
260 M=64:N=96:M$="TOTAL SCORE":GOSUB450:
PRESET(160,N):PRINT#1,USING"####";S:N=12
0:M$="TOTAL TOP-P":GOSUB450:PRESET(160,N
):PRINT#1,USING"####";H:FORI=0TO500:NEXT
:IFUORS<HTHEN300
270 H=S:M=56:N=108:M$="YOU get TOP POINT
!":FORI=0TO4:PLAY"S0M9000O5L32CDEDE","V1
3O7L32CECEC.":GOSUB450:LINE(56,108)-(196
,117),0,BF:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT
280 SOUND1,1:SOUND3,1:FORI=0TO12:A=255-I
*21:SOUND0,A:SOUND2,A-3:SOUND8,15:SOUND9
,14:PRESET(160,96+I*2):PRINT#1,USING"###
#";S:NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0:FORI=96TO119
:LINE(160,I)-(191,I),0:NEXT
290 SOUND7,7:SOUND8,16:FORI=0TO31:SOUND6
,I:SOUND12,32:SOUND13,1:COLOR=(0,4,4,7):
COLOR=(0,0,0,0):NEXT
300 IFINKEY$<>""THEN300ELSEFORI=0TO2000:
IFINKEY$=""THENNEXT:GOTO30ELSE30
310 STRIG(0)OFF:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND
9,15:SOUND12,16:SOUND13,1:FORI=0TO7:SOUN
D6,I*2:NEXT:FORI=50TO78STEP10:COPY(0,160
)-(9,199),3TO(X,I),,TPSET:LINE(X,I-9)-(X
+7,I+1),0,BF:NEXT:SOUND9,0
320 SETPAGE,1:LINE(X+35,150)-STEP(0,27),
1:SETPAGE,0:COPY(X+33,150)-(X+37,177),1T
O(X+3,90):X=X-1:RETURN
330 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:D
EFINTB-Z:ONSTRIGGOSUB310:FORI=1TO7:COLOR
=(I+1,0,I,0):COLOR=(I+8,I,I,I):NEXT:COLO
R=(9,6,0,0):COLOR=(10,4,0,0)
340 SETPAGE,0:M=68:N=80:M$="しば゛らく おまちくだ゛
さ─い":GOSUB450:SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO6:A=
2+I:CIRCLE(13,40),40-I*4,A,,,3+I*.7:CIRC
LE(133,12),12-I^1.4,A:CIRCLE(103,134),40
-I*4,A,,,.34-I/30:PAINT(13,40),A:PAINT(1
33,12),A:PAINT(103,134),A:NEXT
350 COPY(0,40)-(29,79),1TO(0,152):COPY(1
03,120)-(143,149),1TO(215,120):FORI=39TO
149STEP11:COPY(0,35)-(26,45),1TO(0,I):CO
PY(98,120)-(108,149),1TO(63+I,120):NEXT
360 FORI=10TO179:A=RND(1)*8+2:B=RND(1)*2
0:PSET(4+B,I),A:PSET(63+I,124+B),A:NEXT
370 FORI=1TO3:A=192/(192-I*40):FORJ=0TO1
91-I*40:COPY(0,J*A)-(29,J*A),1TO(I*30,J)
:COPY(255-J*A,120)-STEP(0,29),1TO(255-J,
120-I*30):NEXT:NEXT
380 SETPAGE,0:CLS:M$="もう しば゛らくで゛─すっ!!":G
OSUB450:SETPAGE,2:CLS:FORI=0TO4:A=15-I:L
INE(160,160)-(160,198),A:CIRCLE(50,161),
50-I*2,A,3.14+I/90,4.8,.72:LINE(I,160+I¥
2)-(160,160+I¥2),A:LINE(50,190)-(160,198
-I*2),A,BF:PAINT(150,170),A:NEXT
390 COPY(60,159)-(120,161),2TO(0,160):FO
RI=0TO37:A=IMOD2:LINE(162+I,160)-STEP(0,
6+6*A),9+A:LINE(162+I,166+6*A)-(162+I,18
0),10-A:NEXT
400 FORI=1TO4:A=40/(40-I*8):FORJ=0TO39-I
*8:COPY(0,J*A+160)-STEP(199,0),2TO(0,160
-I*40+J-6*(I=4)):NEXT:NEXT:FORI=0TO6:COP
Y(0,7+I)-(199,7+I),2TO(0,7-I¥2):NEXT:LIN
E(161,4)-(199,12),10,BF
410 SETPAGE,3:CLS:COPY(0,160)-(199,199),
2TO(0,0):FORI=1TO3:A=200/(200-I*60):FORJ
=0TO199-I*60:COPY(J*A,0)-STEP(0,39),3TO(
J,I*40):NEXT:CIRCLE(162/A,I*40+10),10,9,
1.57,4.71,3:LINE(162/A,I*40)-STEP(0,19),
9:PAINT(162/A-1,I*40+10),9
420 CIRCLE(162/A,I*40+10),10,1,1.57,4.71
,3:CIRCLE(J,I*40+10),11,1,,,3:PAINT(J,I*
40+10),9,1:NEXT:LINE(2,171)-(5,199),13:L
INE(5,199)-(8,171),13:LINE(8,171)-(2,171
),13:PAINT(5,172),15,13:CIRCLE(5,171),10
,1,,,3:PAINT(5,171),9,1:SETPAGE,0:RETURN
430 BEEP:SOUND1,2:A=0:COLOR=(0,0,0,L+1):
FORI=0TO4:CLS:COPY(I*30,0)-STEP(29,191-I
*40),1TO(113,I*20+10):COPY(0,I*40)-STEP(
199,39),2TO(40,90-I*10),,TPSET:FORJ=4+LT
O20-I:SOUND8,15:SOUND0,A:A=A+2:NEXTJ,I
440 A=194:FORI=1TO4:CLS:SOUND0,A:COPY(22
2-I*40,I*30)-(255,I*30+29),1TO(112-I*20,
90):COPY(0,I*40)-STEP(199-I*40,39),3TO(I
*30+35+30*(I=4),50),,TPSET:FORJ=LTO20-I*
3:SOUND0,A:A=A-3:NEXTJ,I:SOUND8,0:RETURN
450 FORJ=0TO2:PRESET(M,N-J+2),,TPSET:COL
OR11+2*J,0:PRINT#1,M$:NEXT:RETURN
460 SOUND1,0:FORJ=15TO0STEP-A:FORK=0TO25
5STEPB:SOUND0,K:SOUND8,J:NEXTK,J:RETURN
470 '── Relese On Feb.20.1992 by YK
```

block tower ブロック・タワー

MSX MSX2/2+RAM 8K by EIGHT-IRON

▶遊び方は37ページ

変数の意味

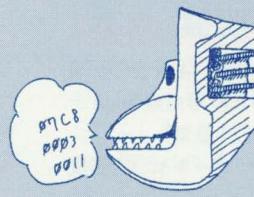
座標

X、Y……ブロックのテキスト座標⇒×8などして、スプライトカーソルの座標としても使用

その他の変数

A……X方向のスプライトカーソル移動用、白ブロックの位置決定ほか汎用
A(n)……Y方向のスプライトカーソル移動用
A$……スプライト定義用、データ読みこみ用
A$(n)……各ブロックの種類⇒nはブロック番号(0〜5の順に緑、青、赤、黄、紫、白)
B$……時間表示など
C$……空白表示など
B……ブロックの山の総数、白ブロックの位置決定(Y軸)、データ読みこみ用
C……ブロックの種類決定
D……カーソルキーまたはジョイスティックの入力
I……ループ用、USR関数(キーバッファクリア)呼び出し
J……ループ用
L(n)……プレイヤー側の答えのブロックの並び方(キャラクタコードで記憶)
L……クリアまでに必要な残り正解数
R(n)……お手本のブロックの並び方:L(n)と同様
R……最後に正解と判定されたブロックの位置(1が最上位)
SC……スコア
SH……ハイスコア
ST……ステージ数
T……時間の計算用

■ユーザー定義関数

FNR……0〜4の乱数
FNS……スペースキーまたはジョイスティック1のAボタン入力受け付け
FNV……指定した座標にあるキャラクタのキャラクタコード

プログラマからひとこと　なごり

行190のSTR$は不要です。ゲームの進行には問題がありませんが、違う内容のゲームを作っていたときのなごりです。あとおなじ数値のSTRING$が4回もあるのはまずかったと思います。
EIGHT-IRON 高知・43歳

■USR関数

URS(0)……キーバッファクリア

プログラム解説

10〜60 初期設定
70〜110 各種データ
120〜160 タイトル表示
170〜210 ゲーム画面作成
220〜270 ゲーム中の主な処理
　230 ゲームごとの変数初期設定/トリガー入力待ち/インターバル割りこみ開始
　240〜260 キー入力/ブロック選択
　270 ゲームオーバー判定
280〜340 ブロック選択サブ
　290 選択ブロックの消去/答えの表示/クリア判定
　300〜310 正解判定処理
　320〜330 同色ブロックの重なり判定/次へ進む
　340 同色ブロック消去サブ
350〜370 スコア処理、表示
380 インターバル割りこみによる時間計算の処理
390〜460 ステージクリアとゲームオーバー　(コルサコフ)

```
BLOKTOWR.FD6

10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOF
F:CLEAR200:PRINTSPC(10)"すこしおまちください"
20 DEFINTA-Z:DEFSNGS:DEFFNR=RND(1)*5:DEF
FNS=STRIG(0)+STRIG(1):DEFFNV(A,B)=VPEEK(
6144+A+B*32):DEFUSR=342:A=RND(-TIME)
30 DIMA$(5),A(3),L(20),R(20):ONINTERVAL=
60GOSUB380:PLAY"S0M8000T200"
40 A$=CHR$(255):B$=STRING$(6,0):C$=STRIN
G$(8,0):SPRITE$(0)=A$+STRING$(6,128)+A$+
C$+A$+B$+A$:SPRITE$(1)=A$+B$+A$+C$+A$+ST
RING$(6,1)+A$:C$="    "
50 READA$:FORI=0TO5:FORJ=0TO23:VPOKE1416
+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:
NEXT:FORI=0TO1:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA
+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
60 FORI=0TO5:READA$:A$(I)=A$:NEXT:FORI=0
TO7:READA,B:VPOKEA,B:NEXT:FORI=304TO727:
VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)¥2:NEXT
70 'data-----------
80 DATA 007F7F7F7F7F0000FFFFFFFFFFFF00
00FEFEFEFEFEFE00,1344,FFFEFDAF5EAD5AA,1
760,FFFFFFFFFFFF0000
90 DATA ｱｲｲｳ,ｹｺｺｻ,ﾁﾂﾂﾃ,ﾉﾊﾊﾋ,ﾑﾒﾒﾓ,ﾙﾚﾚﾛ
100 DATA 8198,177,8199,177,8213,113,8214
,33,8215,65,8216,129,8217,161,8218,209
110 DATA BCDGLMNORSTVY,BEGLOQVX,BCDGLOQV
W,BEGLOQVX,BCDGHIJLMNORSTVY,ABCDEGHIJLPR
STUWXYZ,CGJLPRWZ,CGJLNPRSTWXYZ,CGJLNPRWY
,CGHIJMORSTUWZ
120 'title---------
130 CLS:PRINTSPC(6)"EIGHT-IRON  PRESENTS
":PRINT:FORI=1TO120:PRINTA$(FNR);:NEXT
140 RESTORE110:FORI=4TO14:IFI=9THENNEXTE
LSEREADA$:FORJ=1TOLEN(A$):LOCATEASC(MID$
(A$,J))-62,I:PRINT"ﾜ":NEXT:NEXT
150 LOCATE10,18:PRINT"KEY FUNCTION"SPC(1
6)"CURSOR KEY____SELECT"SPC(12)"SPACE KE
Y__START&PUT"SPC(12)"ESC KEY______GIVE U
P"SPC(47)"PUSH SPACE KEY";
160 FORI=0TO1:I=-FNS:NEXT
170 'graphics-------
180 CLS:SC=0:ST=0:FORI=0TO21:LOCATE0,I:P
RINTSTRING$(32,168);:NEXT:GOSUB360
190 ST=ST+1:B$="5:00":LOCATE1,22:PRINT"S
TAGE"STR$(ST);:LOCATE22:PRINT"TIME "B$
200 FORI=1TO20:LOCATE2,I:FORJ=0TO3:PRINT
A$(FNR);:NEXT:C=FNR:PRINTSTRING$(2,28)C$
STRING$(2,28)A$(C):R(I)=C*8+177:NEXT
210 FORI=1TO8:A=INT(RND(1)*4)*4+2:B=RND(
1)*19+2:IFFNV(A,B)=217THENI=I-1:NEXTELSE
LOCATEA,B:PRINTA$(5):NEXT
220 'main-----------
230 A=0:B=80:L=20:R=L:T=1:FORI=1TO20:A(I
MOD4)=1:L(I)=32:NEXT:FORI=0TO1:I=-FNS:NE
XT:FORI=0TO500:NEXT:TIME=0:INTERVALON
240 I=USR(0):D=STICK(0)+STICK(1):A=A+(D=
3)*(A<3)-(D=7)*(A>0):X=A*4+2:Y=A(A):FORI
=0TO1:PUTSPRITEI,(X*8+I*16,Y*8-1):NEXT
250 IFFNSANDFNV(X,Y)>32THENGOSUB290:A(A)
=A(A)+1:IFA(A)>20THENA(A)=20
260 IFFNV(X,Y)=217THENPLAY"O5L16CEG+":C=
FNR:FORI=0TO3:LOCATEX,Y:PRINTA$(5):FORJ=
0TO200:NEXT:LOCATEX,Y:PRINTA$(C):FORJ=0T
O200:NEXT:NEXT
270 LOCATE27,22:PRINTB$:IFB<1ORL<1ORT<1O
RINKEY$=CHR$(27)THEN440ELSE240
280 'put(sub)-------
290 PLAY"OL16DC":L(L)=FNV(X,Y):C=(L(L)-1
77)¥8:LOCATEX,Y:PRINTC$:LOCATE20,L:PRINT
A$(C):IFL(1)=R(1)ANDR=2THENRETURN400
300 FORI=20TOLSTEP-1:IFL(20)=R(20)ANDL(I
-1)<>R(I-1)THENR=I:I=L:NEXTELSENEXT
310 IFL(L)=R(L)ANDL=RTHENPLAY"O7G8C4"
320 IFL<20THENIFL(L)=L(L+1)AND(L(L+1)<>R
(L+1)ORL+1<RORL=1)THENPLAY"O2L16DCDC":GO
SUB340:L(L)=32:L(L+1)=32:L=L+2
330 B=B-1:L=L-1:RETURN
340 FORI=0TO3:FORJ=0TO1:LOCATE20,L+J:PRI
NTA$(C):NEXT:FORJ=0TO200:NEXT:FORJ=0TO1:
LOCATE20,L+J:PRINTC$:NEXT:FORJ=0TO200:NE
XT:NEXT:RETURN
350 'sub-----------
360 A$="000000":IFSC>SHTHENSH=SC
370 LOCATE1,23:PRINT"SCORE"RIGHT$(A$+MID
$(STR$(SC),2),7)"   HI-SCORE"RIGHT$(A$+M
ID$(STR$(SH),2),7);:RETURN
380 PLAY"O8C16":T=300-TIME/60:B$=MID$(ST
R$(T¥60),2)+":"+RIGHT$("0"+MID$(STR$(TMO
D60),2),2):RETURN
390 'stage clear----
400 INTERVALOFF:PLAY"OL32CDEFGABO5CDEFGA
BO6C8":PUTSPRITE0,(0,208)
410 LOCATE4,10:PRINT"STAGE  CLEAR":SC=SC
+(1000+(B-1)*10)*ST:GOSUB360
420 FORI=0TO5000:NEXT:FORI=1TO20:LOCATE2
,I:PRINTSPC(16)STRING$(2,28)C$STRING$(2,
28)C$:FORJ=0TO200-I*10:NEXTJ,I:GOTO190
430 'game over------
440 INTERVALOFF:PLAY"LODEDGFEDCO3B-L2AOE
C1":PUTSPRITE0,(0,208)
450 LOCATE5,9:PRINT"GAME  OVER":LOCATE3,
12:PRINT"PUSH SPACE KEY":TIME=0
460 IFTIME>3600THEN130ELSEIFTIME>120ANDF
NSTHEN180ELSE460
```

当選者発表 ●4月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 ⑨『星くずパラダイス』のテレカ=〈福島県〉小林高広〈岐阜県〉奥村学〈静岡県〉鈴木江理子〈広島県〉砂岡良和〈岡山県〉平尾猛/⑩『ドラスレ英雄伝説』のレポート用紙&ノート=〈青森県〉坂下昌行〈山梨県〉長坂上条〈愛知県〉辻高志〈三重県〉加藤隆夫〈山口県〉山本鉄斎/⑪『イース』の袋と下じき=〈富山県〉山之下友二/⑫『ドラスレ英雄伝説』のシステム手帳=〈静岡県〉赤堀元軌

A-MAN アマン

MSX MSX2/2+RAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は42ページ

変数の意味

座標

D……プレイヤーキャラの初期位置を表わす座標合成値(ステージデータの1要素)
H……プレイヤーキャラの速度Y成分
M……水位(テキストY座標)
Q(n)……プレイヤーキャラの向きnに対応するX座標増分
X……プレイヤーキャラのX座標(スプライトX座標の−4が0に対応し、スプライトX座標が2増えるごとに1増える)
Y……プレイヤーキャラのY座標(スプライトY座標に同じ)

その他の変数

A……プレイヤーキャラの状態(0〜14で、意味はA×2に対応するスプライトパターン番号に同じ)/一時変数
A$、C$、Q$、W……一時変数
AD……マシン語プログラム先頭アドレス
B……空気(−92〜0)
D$……マップを表わすステージデータ
G……トリガー入力値
I、J、K……ループカウンタ
N……ハイスコアの10分の1
O……スコアの10分の1
P……プレイヤーキャラの残り
Q……プレイヤーキャラの向き(0:右、1:左)/一時変数
R……プレイ中の部屋番号
S……スティック入力値
S(n)……スティック入力値変換表(0:右、1:左、2:その他)
T……水位上昇タイミング決定用カウンタ
U……ダミー(USR関数用)
V(n)……コードnの文字の分類(0:出口下・ガラス・つぼ・宝石、1:空間・出口上、2・3:よじ登れない壁、4:よじ登れる壁。ただし、nが163以下または192〜195の場合は無意味)

■ユーザー定義関数

FNA……プレイヤーキャラの移動先にあるキャラの分類
FNB……プレイヤーキャラの下にあるキャラの分類
FNC……プレイヤーキャラの足元にあるキャラの文字コード

スプライト面番号

0:プレイヤーキャラ
1:空気表示用

スプライトパターン番号

(偶数は右向き、奇数は左向き)
0〜1:静止
2〜7:歩く1〜3
8〜9:垂直ジャンプ1・3
10〜11:垂直ジャンプ2
12〜13:着地A(移動ジャンプ3、垂直ジャンプ4・6)
14〜15:移動ジャンプ2、垂直ジャンプ5
16〜19:着地B1〜2
20〜21:移動ジャンプ1
22〜29:よじ登る1〜4
30〜33:死1〜2
34〜35:ボート1〜2(オールクリア時デモ用)
36:空気表示用

パターン定義キャラクタ

(それぞれ32を加えたものは、水没したキャラ)
164〜167:空間
168:出口上
169:出口下
170:ガラス
171:つぼ
172:宝石1
173:宝石2
174〜175:「号室」
176〜188:よじ登れない壁
189〜191:よじ登れる壁

プログラム解説

10〜60 REM文形式のスプライトパターンジェネレータテーブルデータ
70〜100 プログラム初期化
70 文字領域・マシン語領域の確保/画面初期化/整数型

```
A-MAN    .FD6

10 '00000001030301010101010101010101010000
0080C0408000000000000000008000000010303
0103030503010202040200000080C0408000000
80404040600000000000103030103050909020 20C
1008000000080C040800080408040402030000
```

```
10 '000000010303010101010101010101010000
0080C040800000000000000000800000010303
010303050301020204020000080C0408000000
804040406000000000010303010305090902020C
100800000080C04080008040804040203000
20 '000000010303010303050301021C10000000
0080C04080000008000804040406000000000103
0301030505020001020100000080C040800000
008040800000000000001030301030509090 0
010100000000080C040800000C0E08000
30 '0000000103030101010101000001020100000
0080C040800080600080800000000000010303
010101010101020201000000A0C050E0800000
80404080400000000103030103030503010 10E
08000000080C04080000800080404060
40 '000000010303010305090902021C10000000
0080C040800080408040202030000000010303
010709110102020C302000000080C0408020C000
C0201018000000001030301010102030100000 0
000000080C850E08000D0B0806020300000
50 '000000010100010205060201010100000000
C0E0A0C03C008080804000008000000000000000
00000001010102020100000060F0D3648B4D41A
000000000000000000000000000000101020C08
00000030786830406 0A0904020406000000
60 '00000000000000001010000000000100000 0
000030786 8B04020A040408000800000000000
000000000000000000000000000000000C1E3A
4C90C828D0B0000000000000000000003F7FFFFF
7F3F00000000000000000000FCFEFFFFFEFC00
70 CLEAR500,&HD000:SCREEN1,2:WIDTH32:COL
OR15,1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF:DIMV(223):DEFF
NA=V(VPEEK(6176+X¥4+Q(Q)+(Y¥8)*32)):DEFF
NB=V(VPEEK(6208+(X+2-Q)¥4+(Y¥8)*32)):DEF
FNC=VPEEK(6176+X¥4+(Y¥8)*32):AD=&HD000
80 FORI=0TO2:READA$:FORJ=0TO69:POKEAD+I*
70+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:
DEFUSR=AD:DEFUSR1=AD+179:U=USR(0):N=100
90 FORI=0TO6:READA$:FORJ=0TO1:FORK=0TO31
:VPOKE1312+I*32+J*256+K,VAL("&H"+MID$(A$
,K*2+1,2)):NEXTK,J,I:FORI=0TO7:VPOKE8212
+I,VAL("&H"+MID$("41F1616145E56565",I*2+
1,2)):NEXT:SPRITE$(36)="タ````タ"
100 Q=0:Q(0)=1:Q(1)=-1:FORI=0TO8:S(I)=2+
(I=7)+2*(I=3):NEXT:FORI=0TO63:V(160+I)=V
AL(MID$("11111111100000112222222222233344
4",IMOD32+1,1)):NEXT
110 N=N-(N<O)*(O-N):CLS:PRINTSPC(194)"サコ
ココセ        スセ スシ スコココセ スセ スシ     ーアエアイ
 ーアコアイ ーキエアイ ーアセーイ      ーコココイ スコカセ ーウエオイ ー
コココイ ーウアセイ      ーエエエイ ウエエオ ーイ ーイ ーエエエイ ーイウ
アイ     ウオ ウオ          ウオ ウオ ウオ ウオ ウオ ウオ";SPC(
45);USING"HI-SC####0";N:O=0:P=3
120 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:PLAY"V15O
4L16EGO5CO4GO5CFE3","V15O4L16CEGEGO5CO4G
3","O3S9M500L16CCCCCCCCCCC":IFSTICK(0)
ANDR>100THEN140ELSERESTORE530:R=100
130 FORI=0TO5000:NEXT:R=R+1:READD,D$
140 CLS:PRINTUSING" ###ョッ AIRァァァァァ SCOR
E####0 P:#";R;O;P:PRINT"オ"STRING$(30,180
)"ウ";:FORI=0TO20:PRINT"イ"SPC(30)"ー";:NEX
T:PRINT"セ"STRING$(30,186);:VPOKE6911,189
:PUTSPRITE1,(125,-1),15,36
150 PLAY"V15O4L16FGCFGCFGCFGCFGFGFGCFGCF
GCFGCFGFGFGCO5C3","S1M4000O4L16FGCFGCFGC
FGCFGFGFGCFGCFGCFGCFGFGFGCO5CCCCCC","O3S
1M4000L16CCCCCCCCCCCCCCCO2B-B-B-B-B-B-B
-B-B-B-B-B-B-B-B-B-A-A-A-A-A-A-A-A-"
160 C$="、・ヲ・ヲ、ヲ、・スコセーアイウエオスコセーキイウエオサコセーア
イウエオコカコアアアエエエスコシーアイウエオ、ソヲ・ク、ヲケ・、・ヲ・ヲ、ヲェ・
、・ヲ・ヲ、ヲォ・、・ヲ・ヲ、ヲャ・、・ヲ・ヲ、ヲュ・、・ヲ・ィ、ヲゥ・スコセー
アイーアイーアイーアイウエオ、スコ・ーアヲウエコセヲアイ、エオ・、・ス・ヲーヲ、
ウセ・ヲイヲ、オ、・スココーアアウエエココセアキイエエオ、スセ・ーイヲウオスセヲ
ーイ、ウオ・ーアイーアイーアイコココアアアエエエサコセーアイーアイ"
170 FORI=0TO6:FORJ=0TO2:FORK=0TO9:LOCATE
K*3+1,I*3+2+J:PRINTMID$(C$+"、・ヲ・ヲ、ェェェサココ
ーアアウエエ",(ASC(MID$(D$,I*10+K+1,1))-65)*9+
J*3+1,3);:NEXTK,J,I:X=12*(D¥7+1)-4:Y=24*
(DMOD7+1):Q=-(X>32):M=23:T=50:A=0:H=0
180 S=S(STICK(0)):G=STRIG(0):ONA+1GOTO19
0,200,210,220,230,240,250,260,220,270,28
0,290,290,290,290
190 IFV(FNC)THENIFQ=SANDFNA<2THEN200ELSE
IFQ=1-STHENQ=1-Q:GOTO300ELSEIFGTHENA=4:G
OTO300ELSE300ELSEON(FNC-169)MOD32+1GOSUB
320,370,390,410,400:VPOKE6176+X¥4+(Y¥8)*
32,164-32*(Y¥8>=M):GOTO300
200 A=A+1:X=X+Q(Q):GOTO300
210 A=3:X=X+Q(Q):IFGTHENA=10:H=5:GOTO300
ELSE300
220 X=X+Q(Q):IFFNB>2THENA=0:GOTO300ELSEA
=7:H=-3:GOTO300
230 IFHTHENA=6:GOTO300ELSEA=5:GOTO300
240 H=5:A=4:GOTO300
250 IFHTHENA=7:GOTO300ELSEA=0:GOTO300
260 Y=Y-H:H=H+(H>-6):IFFNA=4THENY=(Y¥8)*
8+4:A=11:H=0:GOTO300ELSEIFFNB>2THENH=0:A
=6:GOTO300ELSE300
270 A=8:X=X+Q(Q):GOTO300
280 X=X+Q(Q):Y=Y-H:H=H+(H>-6):IFFNB>2THE
NH=0:A=9:GOTO300ELSEIFXMOD4>0ORFNA<2THEN
300ELSEIFFNA=4THENY=(Y¥8)*8+4:A=11:H=0:G
OTO300ELSEA=7:GOTO300
290 A=(A+1)*-(A<14):Y=Y-3:X=X+Q(Q):FORI=
0TO60:NEXT:GOTO300
300 PUTSPRITE0,(X*2-4,Y-1),15,A*2+Q:T=T-
1:IFTTHENELSET=50:IFMTHENU=USR1(M):M=M-1
310 IFY¥8<MTHEN180ELSEIFY¥8=MTHENB=0:PUT
SPRITE1,(125,-1),15,36:GOTO180ELSEB=B-1:
PUTSPRITE1,(125+B¥2,-1),15,36:IFB=-92THE
NGOSUB370ELSE180
```

宣言／配列宣言／FN関数定義／プログラム定数設定
80 マシン語書き込み／USR関数定義／スプライトジェネレータテーブル設定／変数初期化
90 パターンジェネレータテーブル設定／カラーテーブル設定／スプライトパターン設定
100 変数初期化／テーブル作成
110〜120 ゲーム初期化
110 ハイスコア更新／タイトル・ハイスコア表示／変数初期化
120 トリガー待ち／効果音／コンティニュー判定／データポインタ・変数初期化
130〜170 ステージ初期化
130 ディレー／部屋番号更新／ステージデータ読み込み
140 パラメータ・枠表示
150 効果音
160〜170 マップ表示
180〜310 メインループ
180 スティック入力／トリガー入力／プレイヤーキャラの状態による分岐
190 静止しているとき(移動及びその可否の判定／垂直ジャンプ判定／プレイヤーキャラの足元のキャラによる分岐)
200 歩く1
210 歩く2
220 歩く3・着地B2
230 垂直ジャンプ1・3
240 垂直ジャンプ2
250 着地A(移動ジャンプ3・垂直ジャンプ6)・垂直ジャンプ4
260 移動ジャンプ2・垂直ジャンプ5
270 着地B1
280 移動ジャンプ1
290 よじ登る
300 プレイヤーキャラ表示／水位上昇判定と処理
310 水面のすぐ上にいるとき／水中にいるとき(空気切れ判定を含む)
320〜420 サブルーチン
320〜360 ステージクリア(出口の処理)／オールクリア判定と処理
370〜380 死(ガラスの処理)／ゲームオーバー判定と処理
390 つぼの処理
400 宝石2の処理
410〜420 宝石1の処理
430〜600 データ
430〜450 マシン語プログラム
460〜520 パターンジェネレータテーブルデータ
530〜590 ステージデータ
600 オールクリア時のデモ用

マシン語解説

D000〜D0B2
REM文形式のデータそのままと鏡像パターンに変換したものをスプライトジェネレータテーブル(パターン0〜35)に書き込む(USR0)

D0B3〜D0D0
水位を上昇させる＝テキストY座標が引数の行のパターン名称テーブルに、それぞれ32を加える(USR1)

ワークエリア

D101
ループカウンタ

D102〜D103
BASICテキストポインタ

D104
ループカウンタ

D105〜D106
VRAMポインタ

D107〜D108
バッファポインタ

D10B〜D12A
スプライトジェネレータテーブル設定用バッファ

補足

マシン語で、例えばAレジスタを2^n倍したいときは、

SLA A

をn個並べればよく(例えば16倍なら4個)、BCレジスタを2^n倍したいときは、

SLA C
RL B

をn個並べればいいので(例えば32倍なら5個)、覚えておくといいだろう。

プログラマからひとこと

合格だった

今日、公立の合格発表があった。私立を受けていないので緊張したが合格だった。またゲームを作るのを始めるので載せてやってください。

SILVER SNAIL
兵庫・15歳

```
320 PLAY"V15O4L16CO3B-O4CDDE-FGE6R1.","V
15O4L16A-GA-B-8A-B-8O5C6","S1M40000 3L16A
-R8B-R16B-R8O4C":FORI=M+10TO0STEP-1:GOSU
B420:NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):N
EXT:IFR<120THENRETURN130ELSERESTORE600
330 Q$="M2000CCM7000C4M2000CM7000C4M500C
8":Q$="S1O3L8"+Q$+Q$:FORK=0TO1:PLAY"V15O
4L8G4.R8GO5D4EE2FE4CC2V12FE4C1C","V13O3L
8C4O4CO3C4.O4CO3CO2B4O3BO2B4.O3BO2BB-4O3
B-O2B-4.O3B-O2B-A4O3AO2A4.O3AO2A",Q$+Q$
340 CLS:PLAY"V15F2GF4.E2FG4.D2O4L4AO5CDC
O4B8O5D","O3F4O4FO3F4.O4FO3FE4O4EO3E4.O4
EO3ED4O4DO3D4.O4DO3DL4GFED",Q$+Q$
350 IFKTHENPLAY"E-.C.V12E-8F8G2FV15CO6C1
","E-1E-1E1R2","M6000CC4CC4CC4CC4CCC4CCC
CCCCC"ELSEFORI=0TO99:PUTSPRITEIMOD4,(0,9
9),0,0:NEXT:X=120:Y=89:FORI=1TO19:READA,
Q,W:X=X+Q:Y=Y-W:PUTSPRITE4-(A<34),(X,Y),
8-7*(A<34),A:FORJ=0TO130:NEXTJ,I,K
360 W=1:FORI=0TO50:PUTSPRITE4,(X+I,Y),8,
34-(W<0):PUTSPRITE5,(X+I+1,Y-6),15,0:Y=Y
+W:W=W+SGN(87-Y):FORJ=0TO99:NEXTJ,I:FORI
=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE12,1
1:PRINT"THE END":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):N
EXT:RETURN110
370 PLAY"V15O4L16CD-DE-EFG-G","V15O3L16A
B-BO4CD-DE-E":FORI=15TO16:PUTSPRITE0,(X*
2-4,Y-1),15,I*2+Q:FORJ=0TO300:NEXTJ,I:P=
P-1:FORI=0TO3000:NEXT:FORI=0TO1
380 PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:IFPTHENRETUR
N140ELSECLS:LOCATE11,11:PRINT"GAME OVER"
:PLAY"V15O4L8AABO5CO4BABBO5CDCO4BO5D-3",
"V15O3L8AA-ACFABB-BDGBA3","S1M4000L8O4FF
FFFFGGGGGGA":FORI=0TO9999:NEXT:RETURN110
390 O=O+4:B=0:PUTSPRITE1,(125,-1),15,36:
PLAY"V15L32O5CC+DD+V13EFF+GV11G+AA+B":GO
TO420
400 O=O+7
410 O=O+2:PLAY"L32O5V15CDEV13CDEV11CDE"
420 O=O+1:LOCATE22,0:PRINTUSING"####0";O
:RETURN
430 DATA3E12210880110038320 4D1ED5305D13E
20110BD13201D17ED63047D60ADA23D0C603473E
000E10800DC227D04F237ED63047D60ADA3AD0C6
034779802312133A01D13DC214D0
440 DATA7EFE2ED250D00108000922 02D1210BD1
ED5B05D12207D1012000CD5C002A07D116207E47
1E08CB18CB171DC26CD0772315C268D02A05D101
200009545D2A07D101100009CD5C
450 DATA002A05D101300009545D2A07D1011000
CD5C002A05D101400009545D2A02D13A04D13DC2
08D0C92100183AF8F7012000093DC2BCD00620CD
4A00C620CD4D002305C2C3D0C900
460 DATA00675B3D366A5D352A5B555525A5A6E
2D355A6D335E6D33AA5555555555AA00
470 DATA7EC3ADAD81B5B581FF85A9AD81B581FF
000000206074E64200003C183C5E7E3C
480 DATA00000000182C3C1800003C4E4E7E7E3C
3838FE20380818001 0FEBA7C147CFE00
490 DATAEEEEE0EEEEEEEEEEE0EEEEEEE0EEEEEEEE
F7F7F7F7F7F707F7EEEEEEEEEE0FFBFFF
500 DATA0EEEEEEEE00FFFFFFF7F7F7F707FFFDFF
BCE3E7C32AECEEEE06EADCBE7CFA76AE
510 DATAC3DBDBD3CBDDBE7DBBD3CBDBC3FFBDFF
FFFFFF00EEEEEEEE3F2F5F408CDCEEEE
520 DATAFCF4BA4271FBF7F7FFBFFFE0EEEEEEEE
FFFDFF07F7F7F7F7FFBDFFC3DBDBDBDB
530 DATA6,AAJAAJHAAAAOTAOXXPALVAHAAJAAAU
A[XPQTQTAJAAJAAORAAMAACHAAJQTWAOXXRHSXRN
,5,KAAAAAAAALCAAQPJQPABAQPAADAAAJBAJAAAA
AAFQPORQPACAAAAAAAAJAABBZDZORCQPK,63,AAA
AJAAAAAGYQRUACAOTKNJJAAJAFLUQXCSXTFAUAJA
AJAAAGAABADSERAAUAHGAZAZZIF
540 DATA4,AAAAHAAAAAAAAJVGAUHAVAAMAJAVMAA
UANIUAANAAAUQPAAAKDLYAAAQRVORMNZZZZZZZN
,13,KAAADAAAALBAMAYAAHABSRNAWAOTQPAQTAWV
AAAAVAYANSEXRUAUWAAJJJAFVANZSXXTHI,7,AAZ
ZLJAAAAAASXTMSEERAAAKAWAAAAMSETANAOETNAAA
A[PAAAAOXEXTSEXPJHAHHAJAAAU
550 DATA6,LAAAAAJAAAMSEEEEXETANAJAJAJAAU
AOTZMZYZVJVADBNMNFAFSRA[TNIAVJAAOTSXPKKU
,6,AAAAAZZAALKORQEXTAQTVAJUAJAVAAJAVAAGA
ABACAAAAAFAAISRJADAAJABAABAAZOTZZ,0,AAAA
AAJAAASXEXEEXEETJAAJZAZZAASEEXT[XXXPKAHA
AAJZHJSEXEEETSXTAAHHHHIHHL
560 DATA4,SXTSTBAAJAMSXTAAJACANFAAJABALA
AAJA[RAAYAAAMAAAUAWABANACADANAAZAZAZAZAZ
,4,AJAAHAAAAAABAOTMAAAAVAAAAWAAAASRGUANA
AAAAAAAQTAAAASRJQTBAAAAZZBZZZZZZL,6,AAAA
JAAAAKAQTADAOXETVKAAAAASEPOTAORGA[EPAAAA
IAQXEPAORQXROXETACZZZZZFAL
570 DATA6,LAAHHAAAJASEETDSEETAAAAJAJAAAU
JQETCSETSPMAAIAHAAAJNSEXEXTFABAAAAZAIAQT
,3,AAJAAYAAAAAUMAMNAJMAVJNANAAMWGAFAAAHM
NNABBCZ[TNAIALA[XPAFACASRAIAZAGAK,34,KJA
AAAAAJAFSTADMASTAAAAGJWAAAGJUAAMNAQTACHA
GWJAAAZBBAANFZAACASTZA[THZL
580 DATA0,AAAAAAALAASRABAHAFAHACAHACAAAB
AKAFAJADAAABAKADAIACAAABAAABAAZZZZZZZZZ
,13,KAAAAALAAABHACAADMAAABAADZANVAAQERAD
AADAAAADAADAJUAORADAA[PABADAZJSXTZ,0,AAA
AJAAAAJVVVVVVVFUUJAAAAHAAAAUUUUUUUGUAAAA
HAAAAAUVVVVFGFJACLAZHAJADZZ
590 DATA0,AAAAHAJAAAUHUHUAUHUHJUAUHUHUAU
UAUHUAUAUHAUHUAUHUAUUAUJUHUKULZUHUZUZUZU
k,6,STLSXT[XXTAAGAAHAHAAAHAGAORFACVOERAA
AAVAUAAAQRHAHUQEPAVOTABAAHZAZHAHZU
600 DATA35,,3,35,,2,35,,1,34,,-1,34,,-2,
35,,1,35,,1,35,,,34,,-2,14,-12,-7,22,1,1
,24,2,3,26,2,3,28,2,3,,2,3,,,,2,2,,,2,-1
,35,-1,-6
```

次ページへ続く

『The way to Return』のUSR3は、1バイトの16倍（というより16進数のASCII⇒BINARY変換）をさらにうまくやっているので、読んでみるといいかもしれない。

（ANTARES）

漢字須駆浪流苦意頭 かんじすくろうるくいず

MSX2+以降 by MIJINKO-SOFT

▶遊び方は39ページ

変数の意味

A$……データ読み込み用
AD……マシン語データを書き込むアドレス
AN$……正解の文字
I、J……ループ用
K$(n)……選択肢のJISコード
Q……解いた問題の数
S、S1、S2……スクロール用データの作成用
SA……正解の選択肢
T/……トータルタイム
U……マシン語の呼びだし
X……タイムの一時保存用
Z$……データの一時保存用
ZH……JISコードの上位バイト
ZL……JISコードの下位バイト

プログラム解説

10 漢字モード設定／マシン語領域の確保／変数型宣言／USR関数の定義／ファンクションキーの設定／STOPキー割り込み先の指定
20 画面初期設定／メッセージ表示
30 マシン語データの書き込み
40 スクロール用データの作成
50〜70 タイトル画面の作成／タイトルの表示
80〜90 スペースキー入力待ち
100 割り込みフックを戻す／変数初期化
110〜130 PSG初期化／選択肢の作成／正解の漢字データの作成
140 クイズ画面の作成／キーバッファクリア／STOPキー割り込みの許可／タイム変数の初期化
150 答え入力と判定⇒間違えていたらペナルティー処理
160 タイムの保存／効果音／タイムの表示／タイムと問題数の更新／スペースキー入力待ち
170 JISコードの作成
180 画面表示の禁止
190 STOPキー割り込み禁止／画面設定／メッセージ表示
200 効果音
210 効果音が消えるのを待つ
220 スペースキー入力待ち
230〜260 マシン語データ（行30で読みこみ）

マシン語解説

C000〜C027
タイマー割り込みフックの保存／新しい割り込み先の指定／スクロールデータのセット／スクロール中止フラグの初期化
C028〜C035
タイマー割り込みフックを戻す
C036〜C104
漢字のスクロール（漢字スクロールのアセンブルリスト参照）

ワークエリア

C400〜C47F
スクロールデータ
C500〜C57F
スクロールデータ（保存用）
C600
スクロール中止フラグ
C800〜C804
タイマー割り込みフックの保存用

（にゃん☆）

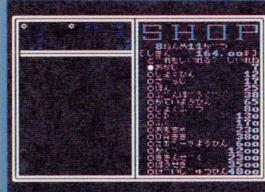
```
KANJI   .FD6

10 _KANJI:CLEAR200,&HBFFF:DEFINTA-Z:AD=&
HC000:DEFUSR=AD:DEFUSR1=AD+40:DEFUSR2=34
2:KEY1,CHR$(12)+"U=USR1(0)"+CHR$(13):KEY
2,"_ANK:SCREEN0"+CHR$(13):ONSTOPGOSUB190
20 SCREEN1:COLOR15,4,4:WIDTH32:KEYOFF:LO
CATE4,6:PRINT"♣オ♣ホ♣ぬ♣ュ♣ィあメ♣ソ♣ュ♣セ♣ウ♣「♥B"
30 READA$:IFA$<>"END"THENFORI=0TOLEN(A$)
¥2-1:POKEAD,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):A
D=AD+1:NEXT:GOTO30
40 FORI=0TO63:S=SIN(I*ATN(1)/8)*96:S1=(S
+263)¥8MOD32:S2=(256-S)AND7:POKE&HC500+I
*2,S1:POKE&HC500+I*2+1,S2:NEXT
50 SCREEN5:GOSUB180:LOCATE12,9:COLOR3:PR
INT"ぉは ぃも うェ":COPY(96,144)-(159,159),0TO
(96,132),0:LINE(96,148)-(159,159),0,BF:C
OLOR10:LOCATE9,10:PRINT"Push Space Key":
COLOR14:LOCATE7,11:PRINT"1992";
60 DRAW"BM117,178M-21,+10R10U5D5R2U6D6R2
U7D7R3U8D8R4U7E1R2D8U8R2F1D7R4L1U8L1R7D7
G1L1H1U2BU5R7L1D8L1R4U7E1R1F1D6F1R1E1U7B
R3D3G1L2R2F1D3R6U7H1L1G1D7R6BU4L1BD4R5E1
U2H1L1H1U2E1R8D4R2L2D3G1L1H1U7R9D8U8R5D8
U8R3D7U7R2D6U6R2D5U5R10M-21,+10"
70 PAINT(102,187):PAINT(188,182):SCREEN3
:GOSUB180:LOCATE2,0:COLOR15:PRINT"ぇソょこ";
:LOCATE0,1:COLOR9:PRINT"回{ぉふくQきゃ";:U=USR
(0):TIME=0
80 IFSTRIG(0)THEN100
90 IFTIME<1200THEN80ELSEU=USR1(0):U=USR(
0):TIME=0:GOTO80
100 U=USR1(0):Q=0:T!=0
110 STOPOFF:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,
60:SOUND0,0:GOSUB180:GOSUB170:K$(0)=Z$:F
ORI=1TO4
120 GOSUB170:K$(I)=Z$:FORJ=0TOI-1:IFK$(J
)=K$(I)THENJ=4:NEXT:GOTO120ELSENEXTJ,I
130 SA=RND(1)*5:AN$=K$(SA)
140 SCREEN5:GOSUB180:LOCATE1,9:FORI=0TO4
:_KNJ(Z$,K$(I)):COLOR7:PRINTI+1;:COLOR10
:PRINTZ$" ";:NEXT:SCREEN3:GOSUB180:LOCAT
E3,1:_KNJ(Z$,AN$):COLOR15:PRINTZ$;:U=USR
2(0):U=USR(0):STOPON:TIME=0
150 A$=INKEY$:IFA$<"1"ORA$>"5"THEN150ELS
EIFVAL(A$)<>SA+1THENX=TIME:X=X+300:TIME=
X:SOUND1,4:SOUND13,0:GOTO150
160 X=TIME:POKE&HC600,1:SOUND1,1:SOUND13
,0:COLOR9:LOCATE0,0:PRINTUSING"##.##あb":
X/60:T!=T!+X:Q=Q+1:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
:NEXT:I=USR1(0):GOTO110
170 ZH=RND(-TIME)*32+48:ZL=RND(1)*94+33:
IFZH*256+ZL>20307THEN170ELSEZ$=HEX$(ZH)+
HEX$(ZL):RETURN
180 VDP(1)=VDP(1)AND&HBF:RETURN
190 U=USR1(0):STOPOFF:SCREEN1:LOCATE4,4:
COLOR15:PRINTUSING"###かつ ♣ィえに♣は♣ウ♣ワ♣ナ♣オ♣
ス♥B";Q:IFQ>0THENLOCATE5,6:PRINTUSING"おスぉ
マ♦^♦C♦♠♥♥##.##おb";T!/Q/60
200 PLAY"V13L6GFEFEDC2
210 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT
220 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN50
230 DATA F3219FFD1100C80100500EDB03EC3329
FFD2136C022A0FD2100C51100C4018000EDB0AF3
200C6FBC9F32100C8119FFD010500EDB0FBC9F3F
53A07004F0C21DFF37EE6F1770680ED79ED41237
EE6E7F64877ED7904ED413E0204ED79ED41
240 DATA 11AB01E3E31B7AB320F92100C406407
E169AED79ED51237E14ED79ED5123DDE3DDE3DDE
3DDE3ED4F10E5AF069AED79ED4104ED79ED4121D
FF37EE6F7F60677068 0ED79ED41237EE6E777ED7
904ED413E1F04ED79ED412A00C4E52102C41100C
4017E00EDB0
250 DATA E13A00C6A7280521000182F45CB20C
B20CB207C900600FE8038040601ED4457CB3A82C
B3FCB402002ED4457C607CB3FCB3FCB3F6F7AED4
4E60767227EC4F1FBC300C8
260 DATA END
```

※行70の「回」はCHR$(ZH90)です。

プログラマから
ひとこと

まだ書けます

今回で6本目になります。6回も書くともう書くことが少なくなってくるのですが、まだ書けます。5月号で、凄いプログラムを作っていると書きましたが、中止してしまいました。このプログラムのことではありません。このゲームは、ドラクエシリーズの旅の扉のシーンや91年10月号のガゼルの塔のデモを思い出して、ふと考えついたものです。僕はDOS−TOOLSを持っているのですが、何度もテストするのが面倒なので、最初からBASICプログラムで、16進データを作りながらテストしました。なお、このゲームのやりすぎで目をおかしくしても、こちらは一切責任を負いかねますので御了承ください。ところで、もうそろそろ僕も受験のことを考えねばならない直にきてしまいました。ということで1年間ファンダムへの投稿を休みます。1年の後には超大作とともに復活することを約束します。それでは、1年後のファンダムでお会いしましょう/

MIJINKO-SOFT　東京・14歳

■漢字スクロールのアセンブルリスト

```
CØ36  F3       TCØ36:  DI
CØ37  F5               PUSH  AF
CØ38  3AØ7ØØ           LD    A,(YØØØ7)     VDPポートアドレスの取得
CØ3B  4F               LD    C,A
CØ3C  ØC               INC   C

CØ3D  21DFF3           LD    HL,ØF3DFH     ←VDPワークエリア
CØ4Ø  7E               LD    A,(HL)
CØ41  E6F1             AND   ØF1H
CØ43  77               LD    (HL),A
CØ44  Ø68Ø             LD    B,Ø8ØH
CØ46  ED79             OUT   (C),A
CØ48  ED41             OUT   (C),B
CØ4A  23               INC   HL
CØ4B  7E               LD    A,(HL)
CØ4C  E6E7             AND   ØE7H          画面表示許可
CØ4E  F648             OR    Ø48H          SCREEN3に変更
CØ5Ø  77               LD    (HL),A
CØ51  ED79             OUT   (C),A
CØ53  Ø4               INC   B
CØ54  ED41             OUT   (C),B
CØ56  3EØ2             LD    A,ØØ2H        名称テーブルのアドレスを指定
CØ58  Ø4               INC   B
CØ59  ED79             OUT   (C),A
CØ5B  ED41             OUT   (C),B

CØ5D  11ABØ1           LD    DE,ØØ1ABH     ←時間待ちループの回数
CØ6Ø  E3       ACØ6Ø:  EX    (SP),HL
CØ61  E3               EX    (SP),HL       時間稼ぎループ
CØ62  1B               DEC   DE
CØ63  7A               LD    A,D
CØ64  B3               OR    E
CØ65  2ØF9             JR    NZ,ACØ6Ø

CØ67  21ØØC4           LD    HL,ØC4ØØH     ←スクロールデータのアドレス指定
CØ6A  Ø64Ø             LD    B,Ø4ØH        ←データを取り出す回数を指定
CØ6C  7E       ACØ6C:  LD    A,(HL)         データを取り出してスクロール
CØ6D  169A             LD    D,Ø9AH
CØ6F  ED79             OUT   (C),A
CØ71  ED51             OUT   (C),D
CØ73  23               INC   HL
CØ74  7E               LD    A,(HL)
CØ75  14               INC   D
CØ76  ED79             OUT   (C),A
CØ78  ED51             OUT   (C),D
CØ7A  23               INC   HL
CØ7B  DDE3             EX    (SP),IX       時間稼ぎ
CØ7D  DDE3             EX    (SP),IX
CØ7F  DDE3             EX    (SP),IX
CØ81  DDE3             EX    (SP),IX
CØ83  ED4F             LD    R,A
CØ85  1ØE5             DJNZ  ACØ6C

CØ87  AF               XOR   A             スクロール初期化
CØ88  Ø69A             LD    B,Ø9AH
CØ8A  ED79             OUT   (C),A
CØ8C  ED41             OUT   (C),B
CØ8E  Ø4               INC   B
CØ8F  ED79             OUT   (C),A
CØ91  ED41             OUT   (C),B
CØ93  21DFF3           LD    HL,ØF3DFH     ←VDPワークエリア
CØ96  7E               LD    A,(HL)
CØ97  E6F7             AND   ØF7H          SCREEN5に戻す
CØ99  F6Ø6             OR    ØØ6H
CØ9B  77               LD    (HL),A
CØ9C  Ø68Ø             LD    B,Ø8ØH
CØ9E  ED79             OUT   (C),A
CØAØ  ED41             OUT   (C),B
CØA2  23               INC   HL
CØA3  7E               LD    A,(HL)
CØA4  E6E7             AND   ØE7H
CØA6  77               LD    (HL),A
CØA7  ED79             OUT   (C),A
CØA9  Ø4               INC   B
CØAA  ED41             OUT   (C),B
CØAC  3E1F             LD    A,Ø1FH
CØAE  Ø4               INC   B
CØAF  ED79             OUT   (C),A
CØB1  ED41             OUT   (C),B

CØB3  2AØØC4           LD    HL,(YC4ØØ)    スクロールデータのクリア
CØB6  E5               PUSH  HL
CØB7  21Ø2C4           LD    HL,ØC4Ø2H
CØBA  11ØØC4           LD    DE,ØC4ØØH
CØBD  Ø17EØØ           LD    BC,ØØØ7EH
CØCØ  EDBØ             LDIR
CØC2  E1               POP   HL

CØC3  3AØØC6           LD    A,(YC6ØØ)     スクロール中止フラグのチェック
CØC6  A7               AND   A
CØC7  28Ø5             JR    Z,ACØCE
CØC9  21ØØØØ           LD    HL,ØØØØØH
CØCC  182F             JR    ACØFD

CØCE  45       ACØCE:  LD    B,L           スクロールデータの更新
CØCF  CB2Ø             SLA   B
CØD1  CB2Ø             SLA   B
CØD3  CB2Ø             SLA   B
CØD5  7C               LD    A,H
CØD6  9Ø               SUB   B
CØD7  Ø6ØØ             LD    B,ØØØH
CØD9  FE8Ø             CP    Ø8ØH
CØDB  38Ø4             JR    C,ACØE1
CØDD  Ø6Ø1             LD    B,ØØ1H
CØDF  ED44             NEG
CØE1  57       ACØE1:  LD    D,A
CØE2  CB3A             SRL   D
CØE4  82               ADD   A,D
CØE5  CB3F             SRL   A
CØE7  CB4Ø             BIT   Ø,B
CØE9  2ØØ2             JR    NZ,ACØED
CØEB  ED44             NEG
CØED  57       ACØED:  LD    D,A
CØEE  C6Ø7             ADD   A,ØØ7H
CØFØ  CB3F             SRL   A
CØF2  CB3F             SRL   A
CØF4  CB3F             SRL   A
CØF6  6F               LD    L,A
CØF7  7A               LD    A,D
CØF8  ED44             NEG
CØFA  E6Ø7             AND   ØØ7H
CØFC  67               LD    H,A

CØFD  227EC4   ACØFD:  LD    (YC47E),HL    元の割り込み処理先へ
C1ØØ  F1               POP   AF
C1Ø1  FB               EI
C1Ø2  C3ØØC8           JP    XC8ØØ
```

SHOP ショップ

MSX MSX2/2+RAM16K by FRIEVE

▶遊び方は40ページ

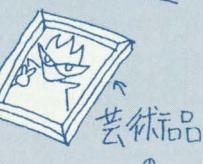
変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標／売れたかの判定座標

その他の変数

A、A$……汎用
C、C1、CC、CM……商品、コマンド選択用
C$……売れたかの判定用
E……終了フラグ
E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用
I、J……ループ用
I(n, m)……商品データ⇨nは商品番号。mは、0=売値、1=仕入値、2=必要レベル
M$(n)……商品名、コマンド名などの文字列データ
MY……カーソルY座標調整用
S……スティック入力用
S(n)……店のパラメータ用⇨nの値により以下の意味がある
0：資金
1：売り物の数
2：店の規模
3：宣伝効果
4：レベル
5：経験値
6：次のレベルまでの経験値
7：割引率
8：年月
9：年間総売上
10～21：月の売上げ保存用
S$(n)……売り物の保存用／n=22のときは契約フラグ
S1……その月の売上げ
V……太文字処理用

プログラマからひとこと　ひょっとしてちえ熱賞

うわーい／　また採用だ／　ひょっとすると、これはちえ熱賞がもらえるかもしれない。ところで、Mファンの投稿用紙が4月号から変わったけど、あれはひどすぎます。大量に3月号の投稿用紙をコピーした僕の立場がありません。それはいいとして、プログラムのレベルがあがった(D部門)のに謝礼があがらないというのもひどい。さらにROMカートリッジはくれるんですか？　あれがいちばんのお目当てだったのに。せめてD部門採用者には1か月無条件採用フリーパスチケットでも送ってやってください。話は3060゜回転して、自己紹介でもすることにしましょう。僕は三重県に住み、もうすぐ15歳の東観中学校卒業生です。県立高校の合格発表は明日です(3月18日現在)。だから明日、高田高校へ行くか、津東高校へ行けるかが決定します。どちらかの高校に入学した人でMファンを読んでいる人は、小心者の僕を見つけたら話しかけてやってください。僕のNAMEは小林由幸です。このゲームの最高年間総売上は604万ドルです。可能です。

FRIEVE　三重・15歳

プログラム解説

1　REM文
2　ファンクションキー設定

■初期設定

3　文字領域確保／画面設定／変数初期化／商品名データ
4　商品名読みこみ／売値、仕入値データ
5　売値、仕入値読みこみ／コマンド名データ／コマンド名データ読みこみ
6　ゲーム画面枠のキャラクタパターンデータ
7～8　商品と数字の0のキャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ
9～10　罫線と数字の太文字処理／キャラクタパターン定義／キャラクタの色設定
11～12　ゲーム画面枠表示
13　タイトル表示／タイトル用文字列データ
14　数字と罫線のキャラクタの色設定／エスケープシーケンス設定／メッセージ表示／スプライトパターン定義／乱数初期化／行24へ

■サブルーチン群

15　トリガー入力待ちサブ
16　メッセージ欄消去サブ
17～18　コマンド名表示とコマンドの選択、決定、キャンセルサブ
19　効果音サブ
20　商品と店の仕切り表示サブ
21　コマンド名消去サブ
22　資金の上限計算と表示サブ
23　キーバッファクリアサブ

■コマンド選択

24　パラメータ初期化／商品、契約フラグ初期化
25　年月の表示／コマンド選択
26　キャンセル判定⇨行25へ／コマンドによる分岐
27　「おわり」なら行71へ

■仕入れ処理

28　メッセージ表示／商品選択／キャンセル判定⇨行25へ／契約済みか判定⇨カーソルの座標設定／まだなら行35へ
29　店の大きさ設定
30～32　カーソル移動・表示／配置判定⇨行33へ／配置終了判定⇨行71へ／まだなら行30へ
33　配置できないか判定⇨行30へ／できるなら資金減算・表示／商品表示・設定
34　商品数加算／行30へ
35～36　警告メッセージ表示／行28へ

■処分処理

37　メッセージ表示／カーソル座標設定／店の大きさ設定
38～40　カーソル移動・表示／処分判定⇨行41へ／処分終了判定⇨行25へ／まだなら行38へ
41　処分できるか判定⇨商品消去／商品数減算／行38へ／できなければ行38へ

■契約処理

42　メッセージ表示／会社選択／キャンセル判定⇨行25へ
43　契約済みか判定⇨行46へ／レベルが足りないか判定⇨行48へ／契約成功判定⇨メッセージ表示／失敗なら行48へ
44～45　契約フラグ設定／行71へ
46～47　警告メッセージ表示／行25へ
48～49　失敗メッセージ表示／行71へ

■改造処理

50　限界判定⇨メッセージ表示／行25へ
51～54　メッセージ表示／改造する店の選択／キャンセル判定⇨行25へ／資金判定⇨不足ならメッセージ表示／行25へ／足りれば資金減算／メッセージ表示／行25へ

■宣伝処理

55～56　メッセージ表示／費用

の選択／決定判定／キャンセル判定⇨行25へ／費用更新・表示
57〜59　資金判定⇨不足ならメッセージ表示／行25へ／足りれば宣伝効果更新・表示／資金減算／行25へ

■割り引き率設定処理

60〜62　メッセージ表示／割り引き率選択・表示／行25へ

■データ表示処理

63〜66　各パラメータの表示／行25へ

■セーブ、ロード処理

67〜68　メッセージ表示／キー入力／キャンセル判定⇨行25へ
69　データセーブ処理／行25へ
70　データロード処理／行25へ

■店を開く処理

71〜73　ゲームオーバー判定⇨行82へ／メッセージ表示／判定ループ開始／判定位置に商品があるか判定⇨なければ行75へ
74　資金増加／売上げ計算／商品消去／商品数更新
75　判定ループ終了／資金から経費減算／ゲームオーバー判定⇨行83へ／経験値計算／レベルアップ判定⇨まだなら行77へ
76　レベル、経験値、NEXT更新／メッセージ表示
77　時間用カウンタ更新／宣伝効果更新／メッセージ表示／ゲーム終了判定⇨まだなら行25へ

■ゲーム終了

78〜81　メッセージ、成績表示／時間待ち／RUN
82　メッセージ表示／RUN
83　メッセージ表示／RUN

(MORO)

```
SHOP    .FD6

1 'SAVE"SHOP.BAS"
2 KEY7,"SCREEN0"+CHR$(13)
3 CLEAR500:SCREEN1,0:COLOR15,1,1:WIDTH32
:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFDBLS:DIMI(15,2),S$(
22),M$(26),S(21):DATAおかし,しょくひん,ざっし,ほん,ふ
んぼうぐ,かていようひん,しょくぶつ,CD,ふく,おもちゃ,OAきき,ス
ポーツようひん,かぐ,ききんぞく,ほうせき,げいじゅつひん
4 FORI=0TO15:READM$(I):NEXT:DATA10,7,0,2
0,12,1,30,17,1,40,25,1,60,38,2,100,65,2,
150,80,3,220,130,5,300,170,8,400,230,12,
600,380,17,1000,600,23,2000,1200,30,4000
,2300,38,6000,3500,47,9000,4800,57
5 FORI=0TO15:FORJ=0TO2:READI(I,J):NEXT:N
EXT:DATAおわり,しいれる,しょぶん,けいやく,かいぞう,せんでん,
わりびき,データ,システム,コンビニ  50000,デパート50000
0:FORI=16TO26:READM$(I):NEXT
6 DATA1,7FFFFFF0EFEFEFEE,2,FCFEFE1EEEEEE
EEE,3,FFFFFF00FFFFFF00,4,FFFFFF00EFEFEFE
E,5,EFEFEFF0FFFF7F00,6,EEEEEE1EFEFEFC,7,
EEEEEEEEEEEEEEEE,8,EFEFEF00FFFFFF00
7 DATA96,00040618186020,104,007E3C7E7E7E
7E,112,007E7E7E6A567E,105,007E427E7E7E7E
,113,00606262626A6A,106,0018003C3C3C3C,9
7,000A44287C38,114,00183C66663C18,107,00
E7FF3C3C3C3C,115,007E42427E5A7E,98
8 DATAE01C02FF83AB83FF,108,3C7EBDDBDBBD7
E3C,99,FF8989FF81FF81FF,116,3C66C38181C3
663C,100,3C76FFFDFDFF7E3C,120,FF81999989
BD81FF,48,00007CEEEEEE7C,81,51,A1,FC
9 FORI=128TO464:I=I-(I=256)*128:V=VPEEK(
I):VPOKEI,VORV¥2ORV¥4:NEXT:FORI=0TO24:RE
ADA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID
$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT:FORI=0TO3
10 READA$:VPOKE8204+I,VAL("&H"+A$):NEXT
11 POKE&HF3B1,25:CLS:PRINT"月※※※※※※※※※※※※※
※※※※※※※※※※※※※※※※※火";:FORI=1TO22:PRINT"日
"SPC(14)"日"SPC(15)"日";:NEXT
12 PRINT"金※※※※※※※※※※※※※年※※※※※※※※※※※※※※※
土";CHR$(11):POKE&HF3B1,24
13 FORI=1TO3:READA$:LOCATE16,I:PRINTA$:N
EXT:DATA"┌─┐ ┬ ┬ ┌─┐ ┬─┐","└─┐ ├─┤ │ │ ├
─┘","└─┘ ┴ ┴ └─┘ ┴"
14 FORI=0TO1:VPOKE8198+I,49:VPOKE8194+I,
113:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":PRINTE$"'1○PUSH
 SPACE!":GOSUB15:PRINTE$"'1●":SPRITE$(0)
="~♥♥♥♥♥♥~":A=RND(-TIME):GOTO24
15 IFSTRIG(0)THENGOSUB19:RETURNELSE15
16 FORI=6TO22:LOCATE16,I:PRINTSPC(15):NE
XT:RETURN
17 GOSUB22:FORI=0TOCC:LOCATE17,7+I:PRINT
"○"+M$(CM+I):NEXT:PRINTE$"'1●":C=0
18 S=STICK(0):IFSMOD4<>1THENIFSTRIG(0)TH
ENGOSUB21:GOSUB19:RETURNELSEIFINKEY$=CHR
$(13)THENC=-1:GOSUB19:RETURNELSE18ELSEC1
=C+(S=5)*(C<CC)-(S=1)*(C>0):LOCATE17,7+C
:PRINT"○":C=C1:LOCATE17,7+C:PRINT"●":GOT
O18
19 SOUND8,15:SOUND6,31:SOUND1,0:FORI=0TO
255STEP16:SOUND0,I:SOUND7,7-(IMOD32=16)*
49:NEXT:SOUND8,0:RETURN
20 FORI=0TOVAL(MID$("030921",S(2)*2+1,2)
):LOCATE1,1+I:PRINTS$(I):NEXT:LOCATE1,I+
1:PRINT"※※※※※※※※※※※※※※";:RETURN
21 FORI=0TOCC:IFI=CTHENNEXT:RETURNELSELO
CATE16,7+I:PRINTSPC(15):NEXT:RETURN
22 S(0)=S(0)-(999999!-S(0))*(S(0)>999999
!):PRINTE$"%0"USING"[しきん######.##$]";S(0
):RETURN
23 IFINKEY$<>""THEN23ELSERETURN
24 S(0)=1000:S(1)=0:S(2)=0:S(3)=150:S(4)
=1:S(5)=0:S(6)=20:S(7)=0:S(8)=0:FORI=0TO
21:S$(I)=STRING$(14,254):NEXT:S$(22)=STR
ING$(16,48):E=0:GOSUB20
25 PRINTE$"$1"USING"##ねんめ##がつ";S(8)¥12+
1,S(8)MOD12+1:GOSUB23:GOSUB16:CM=16:CC=8
:GOSUB17:GOSUB23
26 IFC=-1THEN25ELSEONCGOTO28,37,42,50,55
,60,63,67
27 GOTO71
28 GOSUB16:FORI=0TO15:LOCATE27,7+I:PRINT
USING"####";I(I,1):NEXT:CM=0:CC=15:PRINT
E$"&1どれをしいれる? しいれね":GOSUB17:IFC=-1THEN2
5ELSEIFMID$(S$(22),C+1,1)="1"THENX=0:Y=0
ELSE35
29 MY=VAL(MID$("030921",S(2)*2+1,2))
30 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<13)-(S=7)*(X>
0):Y=Y+(S=5)*(Y<MY)-(S=1)*(Y>0)
31 PUTSPRITE0,(X*8+8,Y*8+7),14,0:IFSTRIG
(0)THEN33ELSEIFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB1
9:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO71
32 GOTO30
33 IFS(0)<I(C,1)ORMID$(S$(Y),X+1,1)<>"※"
THEN30ELSES(0)=S(0)-I(C,1):A$=MID$("`hpi
qjarksblctdx",C+1,1):LOCATEX+1,Y+1:PRINT
A$:MID$(S$(Y),X+1,1)=A$:GOSUB22
34 S(1)=S(1)+1:GOTO30
35 GOSUB16:PRINTE$"'1けいやくがしてありません."E$")
1○PUSH SPACE!":GOSUB15:PRINTE$")1●"
36 GOTO28
37 GOSUB16:PRINTE$"'1しょぶん":X=0:Y=0:MY=V
AL(MID$("030921",S(2)*2+1,2))
38 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<13)-(S=7)*(X>
0):Y=Y+(S=5)*(Y<MY)-(S=1)*(Y>0)
39 PUTSPRITE0,(X*8+8,Y*8+7),14,0:IFSTRIG
(0)THEN41ELSEIFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB1
9:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO25
40 GOTO38
41 IFMID$(S$(Y),X+1,1)<>"※"THENLOCATEX+1
,Y+1:PRINT"※":MID$(S$(Y),X+1,1)="※":GOSU
B22:S(1)=S(1)-1:GOTO38ELSE38
42 GOSUB16:CM=0:CC=15:PRINTE$"&1どのかいしゃと
むすぶ?":GOSUB17:IFC=-1THEN25
43 GOSUB16:IFMID$(S$(22),C+1,1)="1"THEN4
6ELSEIFS(4)<I(C,2)THEN48ELSEIFS(4)>RND(1
)*I(C,2)*10THENPRINTE$"'1せいこうした!"E$"(2これ
からは、このみせで"E$")1"M$(C)"を"E$"*4あつかえます!!!"
:PRINTE$",1○PUSH SPACE!"ELSE48
44 MID$(S$(22),C+1,1)="1":GOSUB15
45 PRINTE$",1●":GOSUB16:GOTO71
46 PRINTE$"'1すでにむすんでいます.":PRINTE$")1○P
USH SPACE!":GOSUB15:PRINTE$")1●"
47 GOSUB16:GOTO25
48 PRINTE$"'1かいしゃがわはうけいれて"E$"(2くれませんでし
た."E$"*1○PUSH SPACE!":GOSUB15
49 PRINTE$"*1●":GOSUB16:GOTO71
50 GOSUB16:IFS(2)=2THENPRINTE$"'1これいじょう
のみせは"E$"(2ありません.":PRINTE$"*1○PUSH SPACE!
":GOSUB15:PRINTE$"*1●":GOTO25
51 PRINTE$"&1どのみせにかいぞうする?":CM=25+S(2):
CC=1-S(2):GOSUB17
52 IFC=-1THEN25ELSEC=C+S(2)
53 IF(C=0ANDS(0)<50000!)OR(C=1ANDS(0)<50
0000!)THENPRINTE$"+2しきんがたりません":PRINTE$"
-1○PUSH SPACE!":GOSUB15:PRINTE$"-1●":GOT
O25ELSEIFC=0THENS(0)=S(0)-50000!ELSES(0)
=S(0)-500000!
54 S(2)=C+1:PRINTE$"+2かいぞうした!":GOSUB20:
PRINTE$"-1○PUSH SPACE!":GOSUB15:PRINTE$"
-1●":GOTO25
55 GOSUB16:PRINTE$"'1しきんをどれだけ"E$"(2つかい
ますか?"E$"*9 100$":C=1
```

※行33などにあるチェッカーフラグはCHR$(254)です。

```
56 S=STICK(0):IFSMOD4<>1THENIFSTRIG(0)TH
ENGOSUB19ELSEIFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB1
9:GOTO25ELSE56ELSEC=C+(S=1)*(C<100)-(S=5
)*(C>1):PRINTE$"*8"USING"###00$";C:GOTO5
6
57 IFS(0)<C*100THENPRINTE$",2しきんがたりません"
:PRINTE$"/1○PUSH SPACE!":GOSUB15:PRINTE$
"/1●":GOTO25ELSES(3)=S(3)+C*5:S(3)=S(3)-
(500-S(3))*(S(3)>500)
58 S(0)=S(0)-C*100:PRINTE$",0"USING"こうかは
###になった.";S(3):PRINTE$"/1○PUSH SPACE!":G
OSUB15
59 PRINTE$"/1●":GOTO25
60 PRINTE$"&1わりびきりつをきめて"E$"'0SPACEをおしてく
ださい."
61 S=STICK(0):S(7)=S(7)+(S=1)*(S(7)<9)-(
S=5)*(S(7)>0):PRINTE$")1"USING"わりびきりつ
 #0%";S(7):IFSTRIG(0)=0THEN61
62 GOSUB19:GOTO25
63 GOSUB16:PRINTE$"(1"USING"うりものすう     ##
#";S(1):PRINTE$")1みせ "MID$("     ちいさいみせ
   コンビニ     デパート",S(2)*10+1,10):E$"*1"
USING"せんでんこうか  ###";S(3)
64 PRINTE$"+1"USING"LV        ######";S(4):
PRINTE$",1"USING"EXP      ######";S(5):PRI
NTE$"-1"USING"NEXT     ######";S(6):PRINTE
$".1"USING"わりびきりつ    #0%";S(7)
65 S(9)=0:FORI=0TO11:S(9)=S(9)+S(10+I):N
EXT:PRINTE$"/1ねんかんそううりあげ"E$"07"USING"##
#####";S(9):PRINTE$"21○PUSH SPACE!":GOSU
B15:PRINTE$"21●":IFETHENRETURN
66 GOTO25
67 GOSUB16:PRINTE$"'1[1]=SAVE"E$"(1[2]=L
OAD";:A$=INPUT$(1)
68 IFA$=CHR$(13)THEN25ELSEIFA$="2"THEN70
ELSEIFA$<>"1"THEN67
69 OPEN"SHOP.DAT"FOROUTPUTAS#1:FORI=0TO2
1:PRINT#1,S(I):NEXT:FORI=0TO22:PRINT#1,S
$(I):NEXT:CLOSE:GOTO25
70 OPEN"SHOP.DAT"FORINPUTAS#1:FORI=0TO21
:INPUT#1,S(I):NEXT:FORI=0TO22:INPUT#1,S$
(I):NEXT:GOSUB20:GOSUB22:CLOSE:GOTO25
71 IFS(3)<10THEN82
72 GOSUB16:S1=0:PRINTE$"'1みせをひらいています..":
FORI=0TOS(3)¥10+S(7)*10
73 X=RND(1)*14:Y=RND(1)*22:C$=MID$(S$(Y)
,X+1,1):IFC$<"`"ORC$="※"THEN75
74 C=INSTR("hpiqjarksblctdx",C$):C=I(C,0
)-(I(C,0)*S(7)/10):S(0)=S(0)+C:S1=S1+C:M
ID$(S$(Y),X+1,1)="※":GOSUB22:LOCATE1+X,1
+Y:PRINT" ":S(1)=S(1)-1
75 NEXT:S(0)=S(0)-((S(2)*5)^2-(S(2)=0)*5
):S(10+(S(8)MOD12))=S1:IFS(0)<0THEN83ELS
ES(5)=S(5)+S1/10:IFS(5)<S(6)THEN77
76 S(4)=S(4)-(S(4)<99):S(5)=S(5)-S(6):S(
6)=S(6)*1.1:S(6)=S(6)-(999999!-S(6))*(S(
6)>999999!):PRINTE$")1レベルアップ°
77 GOSUB22:S(8)=S(8)+1:S(3)=S(3)-RND(1):
PRINTE$"+1○PUSH SPACE!":GOSUB15:PRINTE$"
+1●":IFS(8)<240THEN25ELSEGOSUB16
78 PRINTE$"'120ねんがすぎさり"E$"(1あなたはたいしょくし
ました"E$")1けっかをみてみましょう"
79 PRINTE$"+1○PUSH SPACE!":GOSUB15:PRINT
E$"+1●":E=1:GOSUB63
80 PRINTE$"34THE END":GOSUB19
81 FORI=0TO30000:NEXT:GOSUB15:RUN
82 GOSUB16:PRINTE$"'1おきゃくさんがだれも"E$"(1こ
なくなって"E$")4しまいました."E$"*3GAME OVER":GOSUB
15:RUN
83 GOSUB16:PRINTE$"'1おかねがてにはいらず"E$"(1き
ゅうりょうが"E$")4はらえません."E$"*3GAME OVER":GOS
UB15:RUN
```

3D

MSX2+ 専用 by 長尾隆司

▶遊び方は41ページ

変数の意味

コース関連

C$(n)……コースの色
D(n)……コースデータ
F、K/、L/、R/、U、V、W、W/、X、X0、XX、Y、Y0、YY、Z、Z0……コースの作成用
T(n)……コースごとの最高記録

自機関連

BT……1周したときのタイム
J(n)……自機の座標
L……周回数の保存用
O、V……エンジンの音とスピードメーター用
X……自機のX座標の保存用

ユーザー定義関数

FNA(n)……コースデータの取り出し用
FNB(n)……パレットデータの取り出し用

その他の変数

A、A$、B、D、E、K……汎用
CS……コースの番号
I、J……ループ用
S……スティック入力用
ST……使用しているスティック番号
T……タイム計測用
U……マシン語の呼びだし用
VA……スティックとトリガーの状態を保存するVRAMアドレス

プログラム解説

10～40　初期設定
50　マシン語の書き込み
60　各コースの最高記録を読み出す
70　REM
80　マシン語のワークエリアを初期化
90～100　COS値とf/dのテーブルを作成
110　地面と壁面の色のテーブルを作成
120　各コースの色データを読む
130　REM
140　SCREEN8に設定
150　コースデータの読み取り/スタートの塔を作成
160～190　コースデータからコースの作成
200　コースの周りに壁を描く
210　REM
220　SCREEN8に設定
230　コースと記録を表示
240　スティック入力/再現モード判定
250　コース選択処理
260　キー入力
270　配列にコースデータを入れる
280　REM
290　SCREEN1に設定/VDPをSCREEN2に変更
300　キャラクタパターン定義/スプライトパターン定義
310　パレットの指定
320　メッセージ類の表示
330　VRAMを使えるようにする/再現モード用のデータを読み込む
340　REM
350～360　変数初期化
370　コースの表示
380　トリガー入力待ち
390　キーバッファクリア
400　効果音
410　REM
420　時間待ち
430　キー入力状態をVRAMへ保存
440　自機移動と画面表示
450　ゴールイン判定
460　タイムを増やして表示/キー状態を保存
470～490　ゴール関連処理
500　効果音
510　スピードメーターの表示
520　高度計の表示
530　ゴールイン後のキー入力判定
540　REM
550～560　ゲーム終了処理
570　REM
580　エラー処理
590　REM
600～670　マシン語のデータ
680　コースの色情報
690～770　コースデータ
780　自機座標の初期値

> プログラマからひとこと
>
> ### テストプレイばかり
>
> このゲームを作りはじめたのは、去年の12月初めころでした。テストプレイばかりしているあいだに時は流れ、今年2月にやっと完成しました。現在は、日本語でプログラムを作れる?「Mindもどき」というのを作っています。
>
> 長尾隆司　兵庫・20歳
>
>

マシン語解説

C400～C40E
ジャンプテーブル
C40F～C418
コースデータのアドレスを指定
C419～C512
仮想VRAMにコースを描く
C513～C51E
仮想VRAMからVRAMへ転送
C51F～C52D
COSの値を求める
C52E～C543
コースデータの取りだし
C544～C56F
コースデータを表示用に変換
C570～C5CB
VRAMの初期化
C5CC～C760
自機の移動

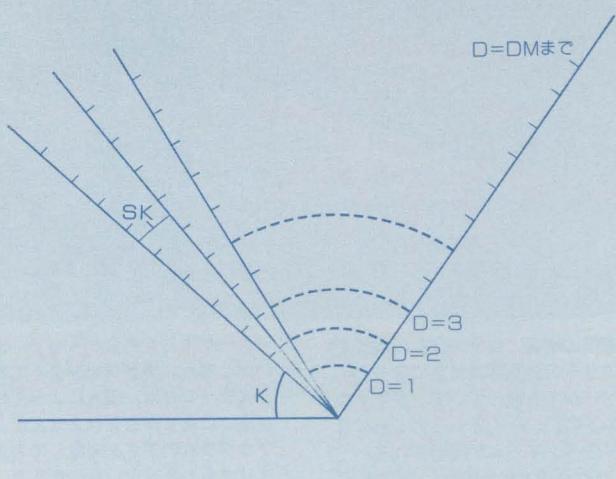
ワークエリア

C000～C001
X座標
C002～C003
Y座標
C004
奥行き
C005
自機の向き
C006
見える距離
C007～C008
水平線のY座標
C00B
角度の増分
C00C
画面の幅
C00E
壁と見なされる段差
C020～C021
コースデータアドレス
C080～C17F
COS値のテーブル
C200～C2FF
焦点距離/距離のテーブル
C300～C3FF
壁と地面の色のテーブル

補足

自分の座標からまずK度の所からコースデータを取り出して画面を表示する。同様にしてSKで指定される角度ごとにデータを取り出して画面へ表示して

いく。データを取り出すときに使用するCOSの値も、あらかじめメモリ上にテーブルを用意してあるので面倒な計算をしないですんでいる。また、何も表示がないところは1つ先の場所のデータを取り出してくる。これはDMで指定されるところまで繰り返されるため、DMの値を大きくしておくことでかなり先まで視界がひろがることになる。この処理を視点の高さごとにやっていくことで、3Dのコースを表示することができるわけだ。次に色の選択だが、これは壁と地面の色の指定はテーブルをうまく使うことで簡単に処理している。C300Hからのテーブルは、先頭が背景色データで、その次から地面の色・壁の色の順にデータが入れられている。したがって壁になるか地面になるかを調べて、壁であるならばテーブルの参照アドレスにあらかじめ1を加えておくだけでいいのだ。　（にゃん☆）

■図　3Dコース表示の仕組み

```
THREE-D .FD6

10 CLEAR200,&HC000:MAXFILES=2:OPEN"GRP:"AS#1
20 DEFINTA-Z:DIMD(2100),J(19),T(11),C$(11)
30 DEFFNA(B)=ASC(MID$(A$,B,1))-64:DEFFNB(A)=(VAL(MID$(C$(CS),A,1))*I+VAL(MID$(C$(CS),A+3,1))*J)¥7
40 A=&HC400:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+3:DEFUSR2=A+6:DEFUSR3=A+9:DEFUSR4=A+12
50 FORI=0TO7:READA$:FORJ=1TOLEN(A$)STEP2:POKEA,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):A=A+1:NEXTJ,I
60 ONERRORGOTO580:OPEN"¥3DD¥TIME.DAT"FORINPUTAS#2:ONERRORGOTO0:FORI=0TO11:INPUT#2,T(I):NEXT:CLOSE#2
70 '-------------------------------------
80 A=&HC000:POKEA+6,35:POKEA+11,2:POKEA+12,32:POKEA+14,6
90 E=A+128:FORI=0TO255:POKEE+I,(COS(I*.024544)*127+256)MOD256:NEXT
100 E=A+512:FORI=0TO60:POKEE+I,400/(I+2):NEXT
110 POKEA+768,&H99:E=A+769:FORI=0TO40:J=I+I:K=INT(I/2.3):POKEE+J,34+K¥2+(KMOD2)+(K¥2)*16:K=INT(I/4+5):POKEE+J+1,34+K¥2+(KMOD2)+(K¥2)*16:NEXT
120 FORI=0TO8:READC$(I):NEXT
130 '================================
140 SCREEN8,0:COLOR,0,0:SETPAGE1,1:SCREEN,0:CLS
150 FORJ=0TO8:READA$:LINE(XX+18,YY)-STEP(4,7),255,BF:FORI=1TOLEN(A$)-3STEP4
160 F=FNA(I)+64:IFF=49THENI=I+1
170 X=FNA(I):Y=FNA(I+1):Z=FNA(I+2)+128:W=FNA(I+3):Z=Z+(WAND32)*2:IFF=49THEN190
180 W!=(WAND31)/3:U=XX-W!/2:V=YY-W!/2:R!=SQR((X-X0)^2+(Y-Y0)^2)+.1:FORL!=0TO1STEP1/R!:K!=1-L!:LINE(X0*K!+X*L!+U,Y0*K!+Y*L!+V)-STEP(W!,W!),(Z0*K!+Z*L!),BF:NEXT
190 X0=X:Y0=Y:Z0=Z
200 NEXT:LINE(XX,YY)-STEP(63,63),255,B:XX=(XX+64)MOD256:YY=YY-(XX=0)*64:NEXT
210 '================================
220 SCREEN8,0:COLOR242
230 COPY((CSMOD4)*64,(CS¥4)*64)-STEP(63,63),1TO(96,50),0:LINE(0,120)-(255,211),0,BF:DRAW"BM100,140":PRINT#1,"コース";CS+1:DRAW"BM100,160":PRINT#1,"さいこうきろく";T(CS):COPY(80,140)-(201,170),0TO(79,140),0,TPSET
240 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IFS=1ANDT(CS)<4999THENST=3:GOTO270
250 IFS>1THENCS=(CS+SGN(5-S)+9)MOD9:GOTO230
260 FORST=0TO2:IFSTRIG(ST)=0THENNEXT:GOTO240
270 COPY(96,50)-STEP(63,63),0TOD
280 '================================
290 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:VDP(0)=VDP(0)OR2:VDP(4)=3:VDP(3)=255:VDP(11)=0
300 U=USR4(0):FORI=&H3400TO&H3407:VPOKEI,170:VPOKEI+8,0:NEXT:SPRITE$(0)=CHR$(255)
310 FORI=0TO7:J=7-I:COLOR=(I+2,FNB(1),FNB(2),FNB(3)):NEXT:COLOR=(10,7,0,0):FORI=0TO3:COLOR=(15-I,I+4,I+4,I+4):NEXT
320 LOCATE2,18,0:PRINT"SPEED":LOCATE4,20:PRINT"LAP TIME":LOCATE12,22:PRINT"TIME
330 POKE&HFAFC,PEEK(&HFAFC)OR8:IFST=3THENBLOAD"¥3DD¥"+CHR$(CS+65)+".BIN",S
340 '================================
350 T=0:BT=0:L=0:VA=16384
360 RESTORE780:FORI=0TO19:READJ(I):NEXT:J(2)=(PEEK(VARPTR(D(2))+275)AND127)*256+2500
370 U=USR1(VARPTR(D(2)))¥USR3(VARPTR(J(0)))+USR(0)+USR2(0)
380 IFST<3ANDSTRIG(ST)=0THEN380
390 IFINKEY$<>""THEN390
400 SOUND9,15:SOUND10,15
410 '================================
420 IFTIME<7THEN420ELSETIME=0
430 IFST<3THENJ(14)=STICK(ST)-STRIG(ST)*16:VPOKEVA,J(14)ELSEJ(14)=VPEEK(VA)
440 X=J(0):U=USR1(VARPTR(D(2)))-USR3(VARPTR(J(0)))+USR(0)+USR2(0)
450 IFL=3THEN500
460 T=T+1:LOCATE16,22:PRINTT:VA=VA+1:IFT>9999THEN550
470 IFJ(1)>2000THEN500
480 IFX=<5000ANDJ(0)>5000THENLOCATEL*5+14,20:PRINTT-BT:BT=T:L=L+1:IFL=3THENBEEP
490 IFX>5000ANDJ(0)<=5000THENJ(0)=X:J(4)=0
500 V=J(4)¥16:O=2400-V:SOUND2,OMOD256:SOUND3,O¥256+5:O=2300-V:SOUND4,OMOD256:SOUND5,O¥256+5
510 LOCATE2,17:O=V¥75:PRINTSTRING$(O,128);STRING$(28-O,129)
520 PUTSPRITE0,(0,128-J(2)¥256),10,0
530 IFINKEY$<>CHR$(27)ANDSTRIG(3)+STRIG(4)=0THEN420
540 '================================
550 BEEP:IFT<T(CS)ANDL=3THENBSAVE"¥3DD¥"+CHR$(65+CS)+".BIN",16384,VA,S:T(CS)=T:OPEN"¥3DD¥TIME.DAT"FOROUTPUTAS#2:FORI=0TO11:PRINT#2,T(I):NEXT:CLOSE#2
560 GOTO 220
570 '================================
580 IFERR<>70THENPRINT"きろく を しょきか します.":CLOSE#2:_MKDIR("¥3DD"):OPEN"¥3DD¥TIME.DAT"FOROUTPUTAS#2:FORI=0TO11:PRINT#2,4999:NEXT:CLOSE#2:RESUME60ELSEPRINT"ディスクを セットしてください":RESUME60
590 '================================
600 DATAC319C4C30FC4C313C5C3CCC5C370C523235E2356ED5320C0C93A0CC0471100C8ED5309C0C53A05C0CD1FC5ED4318C0D640CD1FC5ED431AC02A00C0220FC02A02C02211C0AF3213C0218000221CC03A01C0573A03C05FCD2EC53217C02A0FC0ED4B18C00954220FC02A11C0ED4B1AC0095C2211
610 DATAC0CD2EC52A17C03217C04F953002ED441101C3210EC0BE3801133A13C08726006F197E083A04C0912A13C026000100C20946CB7F2004EDC1180BED44EDC1EB210000B7ED527DCB2C1FCB2C1FCB2C1FCB2C1F6FED4B07C009CB7C202B7DED4B1CC0B7ED42CB7C280B47D947CD44C5D978321CC0
620 DATA3A13C03C3213C02106C0BEC25CC406003A00C308CD44C53A09C0C6083209C02105C03A0BC08677C105C224C4C91100202100C8010010C35C006F26001180C0194E0600CB79C805C926006B292929292995A160019ED5B20C0197EE67FC92A09C03A1CC090C8584F7BCB3FCB3FCB3F84677BE6
630 DATA0757856F3E0892470811F80077230DC810FA19060818F52100001100C8010008CD5900210010CD53003A07004F26C87E47CB3FB0ED7923CB5C20F4210000CD53003E5511FF0FED79071BCB7A28F8210018CD53000602ED692C20FB10F9210030CD530006087DE6060FC60CED792C20F510F3C9
640 DATA23235E2356EBE51161C7012A00EDB02A69C7E5ED4B79C7CD36C7EBE1B7ED52ED5B75C7B7ED52CB7C28032100003A7DC7E6F0110000B72804ED5B71C719CB7C2802267FE52A6DC7ED4B87C7CD36C7C109CB7C280260692269C73A7DC7E60F110000FE032004ED5B77C7FE072007ED5B77C7CD2C
650 DATAC72A6FC7191100007CB5280BED5B77C7CB7C2003CD2CC7CB2ACB1B19226FC7ED5B67C7192267C77CCD1FC5D6203205C02A6AC72600CD36C72929ED5B61C7D5192261C73A68C7D640CD1FC52A6AC72600CD36C72929ED5B63C7D5192263C73A62C7575CCD2EC5217BC7862166C7BEE1D1380DED
660 DATA5361C72263C72100002269C72A61C7542200C02A63C75C2202C0CD2EC5F5473A66C79026006FED5B7FC7CDE631ED5B81C7B7ED52E52A6DC7ED4B83C7CD36C7EBE1B7ED52ED5B6DC719226DC7ED5B65C719F1C602BC3801672265C77C3204C02A85C7ED4B6DC7CD36C7114000192207C0D12161
670 DATAC7012A00EDB0C9E5210000B7ED52EBE1C9AFCB7C280AC5EB210000B7ED523CC1CB78280BE5210000B7ED42444DE13CEDC36C631FD0EB210100ED52C9
680 DATA237740,237740,237740,057741,057741,137777,237777,000777,237740
690 DATA1ND^NeD^NlF^NqL^NsS^NgTFNsT^N!TGNsU^Ns]^Npg^Nhm^NZm^NOi^NHa^NEX^NEM^NIG^NMD^M0
700 DATA1RDTIdCGIpUTIsVTIt[TIp]TI]lNiH[TIGVeILITIJDTIQDTG0
710 DATA1PDTJJFTJENTJGTTJMWTJ]WmJgWfJmWcFq[^Jq_^Jmd^J]drJQdmJLgcJLp^JPsXJYsTJ]nTJ]PTE`NTJfNTJqNTJtKNJtFKJpDKJQDTF0
720 DATA1PCbI¥EFIaIQIcMVIcS¥I^Y¥I`¥aI!StImUtIfctI]dmI^leISmXISfTINaTIMWTISVTI1ScUIS¥zITVUIQNUIJIUIOCbG0
730 DATA1JDTH[DJH_HQH__TFbcTHtcTHz`TH![TH{UWHvSYHrW¥Hq[_Hn]cHkZbHkL`HhJ_HeMaHeaoH1efmHcmiH^o`HXmTHWfTHWQTHTNTHPPTHLKTHHKTHCGTHCDTHIDTG0
740 DATA1QCgGKCpGEHwGCP@dC[KdPNLhK_LhWSHhSeAh^l{HciyHactH[`oHZZmH^WhHk_THpvKH1coJDyeTH{`PDtJTGgCHGRCgJ0
750 DATA1PDdFKFkFIKrFIRzFHXzFD^rFH`rFL¥rFPahFS¥qFVb{F[¥If^bBf]h~F]owFawrFh{oFo{kFuykFyufFjjTFzbTF1xkOfykOf1zaTFv¥TFoYTFhYTFb]TF^VTF]NKF¥GWFWD¥FQDdF0
760 DATA1OETFFJ^FCScFIWhFOXhFSZoKS`hKMb[FIjpKLorKWjkK[m`KXuaJUygJ]~dJviTFxaTFo^hFe^eF^[TY^PTFtSTFxMTFrFTFPETF0
770 DATA1[DSGPDcGJGkGEQoGH¥xGN`@g^aJylaOgyeJg!mFg!uBgu!{Gl{Agb{@g¥v@g¥k@gah@gkhAgtjsGvpmGsvhGnvdGjscKj^rEe¥rGeV}GeQAgeH!GXHxGXSrOoShGnSrGySYGm[TGmCGE¥DTG0
780 DATA5001,1200,0,0,0,0,0,0,1500,0,700,150,9,2,0,5000,370,25,8,-260
```

あしたは晴れだ！

今月のテーマ

「投稿者の胸のうち」

いくらかのお金とたくさんの時間とアイデアを費やした投稿作品に、どんな思いが乗っているのか、真剣な気持ちを聞いてみた。

●僕の場合、自分の作品の解説がカラーの画面写真付きで２分の１ページでも載っていて、タイトルの下の「ｂｙ～」というところに自分のペンネームが印刷されていて、「プログラマからのひとこと」に自分の書いて送った文章が載っているのにあこがれて投稿しています。で、掲載誌を学校へ持っていってホラホラと自慢するんです。すると、「えーっ！　酒出君ってこんな難しそうなことできるんだ。すてき！」などという女の子も現れる（かもしれない：笑）。ところで、「ちえ熱ののせちゃえ、いれちゃえ」は２分の１どころか８分の１ページ、２色なうえに画面写真もない。プログラムも載っていないし、「プログラマからのひとこと」に相当する「勝利宣言の場」もない。これでは載ってもあまりうれしくなさそうな気がします。それだけならばまだしも、改良して再投稿し、堂々と４色へ登場できたかもしれないところを、へたに掲載されてしまったため、ちょっとやそっとの改良ではその夢は実現できなくなってしまうのです。別に「作者を侮辱している」とか何とかとは思いませんが、「ちょっとでも載ったほうが、載らないよりましさ」とも思えません。いっそのこと載らないほうが潔いし、チャンスも生まれるというものではないでしょうか。＝茨城県・ヴァーさん酒出（16歳）

改良して、採用レベルに達することのできる作品には「再投稿してほしい」というコメントを選考会レポートのページで書くようにしている。ただ、再投稿してもらっても、おもしろさの限界が見えている作品、それでも光るなにかをもっていて、それを読者にも見てもらいたい作品を「ちえ熱ののせちゃえ～」みたいなところで紹介したいのだ。矛盾しているが、それが惜しい作品に対する精一杯の思いやりです。

●Ｍファンは投稿プログラムのコーナーがすごく気合が入っていていいと思う。僕がファンダムでたまに思うことは、個人によって好き嫌いはあるかもしれませんが、プログラムの長さを考慮してもあまりおもしろくないものがある、ということです。だから、掲載された作品がどのように評価されたのか選考会での得点やコメントなんかも載せてほしいです。選考会レポートでは、採用予定の作品の紹介よりも惜しかった作品に改良したほうがいい点などのコメントを付けて紹介してほしいです。投稿者としてはどこを直したらいいのかわからないこともあるし、何かコメントをもらったりすると励みになるからです。あと、中途半端に採用されるよりはボツになったほうが、手直しなどをして再投稿することができるので、僕はそのほうがいいです。＝千葉県・すてぷ（19歳）

すてぷクンのいっていることに近いことを、今のファンダムスクラムでやっているような気がするけどどうだろう？

●僕はＭファンには１年前、初めて投稿した。そのときはプログラムコンテストだったので、特別参加賞としてＭファンテレカをもらった。次はボツ。そして僕の作品が「ちえ熱の選考会レポート」に載った。これが大きかった。僕の友だちに98を始めるというやつがいたけど、それを見てＭＳＸに寝返った。そしてプログラムの勉強をしだした。でも、いちばん影響を受けたのは僕。採用じゃなかったけど、ものすごくうれしかったのだ。それからはゲーム作りに専念しまくっている。そして10日後、なんと、採用通知が！　死ぬほどうれしかったし、学校でもいつのまにか英雄になっていた。Ｍファンで少しでも載ることは、投稿者の血を逆流させる。最初、採用されたときはだれでもそうだっただろう。だから今の僕は常連……いや、プログラムコンテストで賞を１つでも取れるようにがんばっている。＝三重県・FRIEVE（15歳）

わたしもゲームを作ったことがあるが投稿したことはない。投稿することに興味があまりなかったし、一生懸命作った作品がボツになってしまうのは、だれにも認めてもらう必要のない楽しみを壊してしまう気がしたからだ。だから採用されるということは、本当にうれしいのだろうね。

●僕もファンダムやＡＶフォーラムなどにいろいろとプログラムを投稿しました。でも今のところオールボツです。そんな僕から見ると、選考会レポートなどは、「自分のプログラムを評価してくれるところ」に思えます。もし、僕の投稿したプログラムが選考会レポートに載ったとしたら、「あともう一歩だ」と思って励まされると思います。そしてそれが次のプログラム作りの原動力になると思うのです。＝岐阜県・Izochi（13歳）

しっかり評価するから、がんばって送ってきてね。

●僕はたとえ「投稿ありがとう」のところで、青字で名前が書かれていてもうれしい。何となく自分の存在を認めてくれているようなそんな気がするからだ。よく僕もファンダムにゲームを作って投稿したりするが、いつも青字でしかない。しかし、それが載るまでの間、学校から帰ると、まず最初に郵便受けを調べる。そして溜め息をついて次の日をまつ。これの繰り返しだ。明日には採用通知がくるかもしれない。そう思うと実に明日がまちどおしい。宝くじみたいなもののような感じだ。＝大阪府・福田陽介（14歳）

投稿の楽しみだね、これは。

●一度も出したことのないのに、こんなこといったら怒られるかもしれませんが、採用されることは、結構、難しいのではないでしょうか？　だから「ちえ熱の～」のようなコーナーで出られるのは幸せなのではないでしょうか。最後に、投稿された作品はすべて、見てくれているのです。けっしてボツにしたいとは思っていないと思います。＝宮城県・川村信男（15歳）

われわれの仕事は、いかにどれだけの作品をボツにするかではなく、どれだけ多くの作品を採用できるかだと思っている。今回のテーマに送られてきたみんなの意見は無駄にはせず、きっとこれからのファンダムに役立てていくよ。また、53ページの欄外にも読者の意見を紹介しているので読んでね。

採用者に採用通知を送って、返事が返ってくる。そこで見かけるのが「採用してくれてありがとう」という言葉だ。この言葉を見るととてもうれしい。しかし、われわれがキミたちの作品なり手紙なりを誌面で紹介するのは、それを読者に見て（読んで）もらいたい、十分誌面を飾るのにふさわしいものだと判断したためであって、なにも「何回も投稿してくれているからなあ、採用してやるか」という投稿者に対するお情けや、あわれみからではないのである。だから「ありがとう」という言葉はこちらからいわせてもらいたいぞ。

■８月号のテーマは？

最近のペンネームを見ると、「～ＳＯＦＴ」というのが多い。すっかり気分はソフトハウス、ゲームメーカー気分なのだろう（実際それとおなじことを、しているのだもんね）。そこでどうだろう。キミが次に手がけてみたい次代のゲームをここでフリーに述べてみては。というわけで８月号のテーマは「大作ここに完成、近日発売！」です。もちろん、今、キミが作りかけのゲームのＰＲや、自分では作れないが、このアイデアをだれかゲームにしてほしいみたいなことを書いて送ってきてもかまわない。５月20日到着ぶんまで受け付けます。

（ち）

A1GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

★今月のテーマ/GTの『MSXView』はバージョン1.20

MSXはどんどん機能アップしている。MIDIもDOS2もGUIこと『MSXView』も何でもござれだ。そうなると、MSXの専門家になるのは、かんたんではない。MIDIをやるなら、音楽のことも楽器のことも拡張BASICの知識も必要だ。ユーザーとして、MSXのどの分野で楽しむか迷うところだ。そんなGTの情報交換の場になれば本望である。

MSXView

Q　A1GT内蔵の『MSXView』のPageBOOKで、PCMができるのじゃなかったのですか。できなくてこまっているんですけど……。

(香川県木田郡・泉和良くん・15才)

A　GTではできません。パッケージ版の新バージョン『MSXView 1.21』のみ可。

最近Mファンに入っているアスキーの広告によるとPCMが使えるように宣伝されているが、あれは『MSXView』のバージョンが1.21のもの。GTは1.20と1つまえのものなのだ。この0.01の差が大きい。

ちなみに$PCMPLAY(PageLINKがページデータファイルをリンクさせるときにPCMデータファイルを取りこみ、BOKファイル中に置く)と、PCMPLAY(PageVIEW実行時に外部ファイルを読みこみ音声データを再生する)のスクリプトコマンドが追加された。$PCMPLAY<ファイル名><再生レート0~3>って使うのだって。

Q　GTのユーザーはどうやってバージョンアップするのでしょうか。登録ハガキらしいものはなかったし、よく考えてみると不安です。

(北海道札幌市・森貴也さん・?才・会社員)

A　GTの『MSXView』のバージョンアップはない。できない、が正解。

ハードのバージョンアップって大変だ。考えてみれば解体してROM差し換えて、それによって環境も少々取り代えて……。安く『MSXView』が手に入ったのだからガマンだな。

Q　11~12月号の付録ディスクのDAをセーブしようとすると、「Cディスクが書き込み保護されています」のメッセージが出てうまく記録できません。

(愛知県大府市・水野隆行くん・15才)

A　ファイルの複写、移動と考えればかんたん。

これはどうやらROMに書きこもうとしているようだ。

GT付属の「MSXView使用説明書」の40~41ページに書かれている「ファイルを複写、移動する」に従って別のフロッピーに複写しよう。

そ の 他

Q　A1WXのディスク部分をA1GTの外づけディスクドライブとして使いたいのですが、いちばんかんたんな接続方法を教えてください。

(福井県福井市・秋田直人さん・36才・地方公務員)

A　かんたんな接続方法はない。

WXのものにかぎらず、内蔵ディスクドライブは本体から切り離して使用することを基本的に想定していない。へたに改造して壊してしまっても保証がきかなくなるので大変危険だ。

やはり、増設ドライブを買うのがいちばんだろう。

ただ、GTではふつうでも高速のRAMディスクが352Kバイト使用できるので、DOSやBASICを勉強すれば、2ドライブ感覚で使えるから、とりあえず増設は必要ないかも。

Q　GTの機能として、電子手帳とデータ通信可能とありますが、この点をご紹介ください。

(鳥取県出雲市・米原幹人さん・30才・公務員)

A　ハイハイ。

ソフトと接続コードがペアになった『電子システム手帳通信セット』は既に発売中。使える電子手帳はパナソニックの「U1手帳/Secre(C1-P1)」(シャープのPA-8600も可能)のみ。価格は8800円。

電子手帳の接続にはこのケーブルが必要

⊙大きい口はジョイスティックポートへ

⊙電子手帳に入れるとこんな感じになる

Q　ぼくの持っているマシン語の本は、Z80の本です。もちろんGTにはZ80もあるけど、R800のほうが速いのではないでしょうか。それとZ80のマシン語は全部R800で使えるのでしょうか。

(岡山県笠岡市・河塚聖司くん・15才)

A　マシン語はほとんど同じ。上位互換の強みだね。

R800はご承知のとおりZ80の上位互換CPU。だからマシン語も同じ。違うのは新しく加わった乗算命令なんかだな。これもアスキーから出ている『MSX-Datapack turboR版』1万2800円を買ってもらうしかない。R800のインストラクション表が載っている。どんどんマシン語を使おう。

耳寄り情報交換コーナー

編集部のなかや、各メーカーでも、気づかなかった耳寄りな情報を紹介。ここへの情報提供もみなさん、よろしく!

●『MSXView』のPageBOOK用ファイル(拡張子BOK)を拡張子BOに変更すれば、『HALNOTE』用のプレゼンテーション・ツールでそのまま読めます。また、付録ディスクのファイルもほぼ問題なく読めました。ですが、さすがにデスクアクセサリ(拡張子DA)はターボRに依存しないもので、容量の少ない「時計」「LINE」しか動きませんでした。(静岡県沼津市・讃井保行さん・29才・会社員)

●『MSXView』用のデスクアクセサリは、『HALNOTE』でも使えます。「電卓」「LINE」「BOX」「OVAL」が動きます。「MORE」は完全にダメ。「CUBE」はただの点になってしまいます。(長野県更埴市・小沢晃洋さん・17才)

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア　MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

協力/松下電器、アスキー

要♪です。

FM音楽館

楽評：よっちゃん

CDのマスタリングとかをしてると気がつくのだが、人が「音が厚くて迫力がある」と感じるのは、高い音ではなく、中・低域の音の大きさによる。FM音源の場合でも、迫力を出したいときは低めの音が途切れないようにするのがテクニックです。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

FMパックによるハウスミュージック

©GANP

仮想敵〜FOE〜

■埼玉県 GANP(17歳)　●オリジナル

おなじみGANPの新作は、今回もまたすばらしい傑作。「FMパックによるハウスミュージックのアプローチ」だそうですが、曲のサウンドを特色付けているのはオリジナルのギターのカッティング風音色。エンベロープ(音色の変わり方)に色気があって、リズムにバネができています。無機質になりがちなコンピュータ・ミュージックの罠からうまく逸れている。楽曲に、やはりYMO〜細野晴臣の雰囲気が漂っているのも味わい深し。

```
FOE     .FM6


10 '——— KASOUTEKI -FOE-   (Ø1:52)
20 _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
30 '——— COMPOSED BY GANP
40 CLEAR3ØØØ:DEFSTRA-W:DIMX%(15)
50 FORX=ØTO15:READW:X%(X)=VAL("&H"+W):NE
XT:_VOICECOPY(X%,@63):T="T128"
60 POKE&HFA4C,48:POKE&HFA7C,48:SOUND7,49
:SOUND6,Ø
70 DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,12,Ø,Ø,89E3,FFB3,Ø,Ø,4
Ø61,FF75,Ø,Ø
80 '——— MML DATA
90 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
100 PLAY#2,"@63V1ØL16","@63L16","@63V9L1
6","@63V11O2L16Q6","O5","O5","V2@A15Y22,
64Y23,255","L32"
110 A1="QA8Q4AAAAQA8Q4AAQA8A8Q4AA QA8Q4A
AAAQA8Q4AAAAQA8Q4AA"
120 A2="V1ØQA8Q4AAAAQA8A8Q4AQA8Q4AAA QG8
Q4GGGGQ8G8Q4GGGQG8Q4GGG"
130 A="QF8Q4FFFFFFQG8Q4GQG8Q4GGG QA8Q4AA
AAQG8Q4GQA8Q4AAA":A3=A+"QG8":A4=A+"AA"
140 A="QA8Q4AAAA":A5=A+A+A+A+A+"AA"
150 A6="QB8Q4BBBQB8Q4BBBQB8B8Q4BB QA8Q4A
AAQA8Q4AAAAAQG8Q4GG"
160 B1="V1ØQE8Q4EEEEQE8Q4EEQE8E8Q4EE QE8
Q4EEEEQE8Q4EEEEQE8Q4EE"
170 B2="V9 QE8Q4EEEEQE8E8Q4EQE8Q4EEE QD8
Q4DDDDQ8D8Q4DDDQD8Q4DDD"
180 B="QC8Q4CCCCCCQD8Q4DQD8Q4DDD QE8Q4EE
EEQD8Q4DQE8Q4EEE":B3=B+"QD8":B4=B+"EE"
190 B="QE8Q4EEEE":B5=B+B+B+B+B+"EE"
200 B6="QG8Q4GGGQG8Q4GGGQG8G8Q4GG QF#8Q4
F#F#F#QF#8Q4F#F#F#F#F#QD8Q4DD"
210 C1="@63V9 L16 QC8Q4CCCCQC8Q4CCQC8C8Q
4CC QC8Q4CCCCQC8Q4CCCCQC8Q4CC"
220 C="QC8Q4CCCC":C5="@63V9L16"+C+C+C+C+
C+"CC"
230 C6="QE8Q4EEEQE8Q4EEEQE8E8Q4EE QD8Q4D
DDQD8Q4DDDDDQ<B8Q4BB>"
240 C="Y18,44&A&Y18,26&A&Y18,44&A&Y18,26
&A&":C=C+C
250 C2="@3V12Y34,32Q8> L16AR16E8GAGA&L32
A4&"+C+">C8&Y18,99&C&Y18,79&C&Y18,99&C&Y
18,79&CD8&Y18,141&D&Y18,119&D&Y18,141&D&
Y18,119&D<B8.&Y18,79&B&Y18,61&B&Y18,79&B
&Y18,61&B&Y18,79&B&Y18,61&BG8<"
260 CO="> F4&Y18,219&F&Y18,192&F&Y18,219
&F&Y18,192&F&Y18,219&F&Y18,192&F&Y18,219
&F&Y18,192&F G4&Y18,Ø&G&Y18,1Ø&G&Y18,Ø&G
&Y18,1Ø&GY34,ØQ4G16G16QY34,32 A4&"+C
270 C3=CO+"@9Y34,ØQ4L16>CC<BBAAG8<"
280 C4=CO+"@9Y34,ØQ4L16>CD<BR16GA8.<"
290 D1="AAR16GAR16GAR16G>A<G>CCD8< AAR16
GAR16GAR16G>A<G>C8DD<"
300 D2="AA>C<R16A>E<R16AR16A>C<AAR16>ER1
6< GGBR16GR16>D<GR16GBGGR16>D<R16"
310 D="FFAR16F>C<R16GR16GBR16GR16>D<R16
AA>C<R16A>E<R16AR16A>A<AA>E<R16"
320 D3=D+"G":D4=D+"A"
330 D5="AAR16GAR16GAR16GAR16GAR16GAR16GA
R16GAR16GAR16G>C8DD<"
340 D6="GGBR16G>E<R16GR16GBGGR16>E<R16 F
#F#AR16F#>D<R16F#R16F#AF#F#>D<R16G"
350 E="Y2Ø,44&A&Y2Ø,26&A&Y2Ø,44&A&Y2Ø,27
&A&":E=E+E+E+E
360 E1="@3V12 L16>Q6C8QC#32D.<BAGA8EGAEG
AG>CD<BL32A&A4&"+E
370 E2="@6Q4L16 V14AV11AV14EV11EV14GAV11
AV14AV11AV14EGAB>C<BG >V14CCV11CCV14DDV1
1DD<V14BBV11BV14GGV11GV14EV12E"
380 E="V14FFV11FV14GGV11GV14AV11AV14GGV1
1GV14AAV11AV14BV11B>V14CCV11CV14DDV11D"
390 E3=E+"V14EV11E<BBV12BBV13BBV14BV15B"
:E4=E+"<V14BV11BAAV12AAV13AAV14AV15A"
400 E6="@16V11Q6L16>A<A>E<A>GA<A>AA<E>GA
<A>>D<B<G>G<G>D<A>GA<E>A<A>GA<E>GA<G>G<"
410 F1="@3V1Ø L16R16>C8C#32D.<BAGA8EGAEG
AG>CD<B@16>CD<V11BA>>V12CD<BA4<"
420 F2="@48Q6L16 V12EV9E<V12BV9B>V12DEV9
EV12EV9EV12<B>DEF#GF#D V12GGV9GGV12AAV9A
AV12F#F#V9F#V12DDV9DV12<BV1ØB>"
430 F6="@16V9QL16R16>A<A>E<A>GA<A>AA<E>G
A<A>>D<B<G>G<G>D<A>GA<E>A<A>GA<E>GA<G"
440 F="V12CCV1ØCV12DDV1ØDV12EV1ØEV12DDV1
ØDV12EEV1ØEV12F#V1ØF#V12GGV1ØG"
450 F3=F+"V12AAV1ØA V12BV1ØBF#F#V11F#F#V
12F#F#V13F#V14F#"
460 F4=F+"V12AAV1ØA V12F#V1ØF#EEV11EEV12
EEV13EV14E"
470 R="HB!16HB!16C16B!16HSM!16H16C16SM!1
6H16HSM!16CB!16B!16HSM!16H16C16B!16 H"
480 R1=R+"16HB!16C16B!16HSM!16H16C16SM!1
6H16HSM!16CB!16B!16HSM!16H16CSM!16B!16"
490 R="HB!16HB!16C16B!16HM!16H16CB!16B!1
6HB!16H16C16B!16"
500 R2=R+"HSM!16H16CB!16SM!16"+R+"HSM!16
HSM!16C16SM!16"
510 P="V13CV11CVCV7C":P1="R"+P+"R16"+P+P
+"R16"+P+"R4."+P+"R16"+P+P+"R16"+P+P
520 P2="R"+P+"R4.":P2=P2+P+"R16V13CV1ØC"
+P2+"V13CV11C"+P+"V13CV1ØC"
530 '——— PLAY
540 FORX=ØTO1
550 PLAY#2,"","","","","","",R1,P1:NEXT
560 FORX=ØTO1:FORY=ØTO1
570 PLAY#2,A1,B1,C1,"","","",R1,P1:NEXT
580 FORY=ØTOX*2
590 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,"","",R1,P1:NEXT
600 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
610 FORY=ØTOX
620 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2
630 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R2,P2
640 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2
650 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R2,P2:IFY=Ø
ANDX=1THENPLAY#2,"","","","",">",">"
660 NEXT:NEXT:FORX=ØTO1:PLAY#2,A5,B5,C5,
D5,"O5","O5",R1,P1:NEXT:FORX=ØTO1
670 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,R2,P2
680 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E6,F6,R2,P2:NEXT
690 GOTO54Ø
```

これはちょっと不思議なオリジナル曲。典型的なヘヴィメタとD. A. F(ドイツの強力なテクノ・バンド)が合体したような魅力があります。ドラムはヘヴィメタなんだけど、ベース・ラインやメロディ、アンサンブルがロックの形式から外れた奇妙なフレーズばかりで、無骨で太いところがドイツ風。この自分のオリジナリティを大切にしつつ、次回はリズムに凝ってみるとさらにおもしろそう。

```
RUNFOR- .FM6


10 '  I="L8O3CCE-12<B-16>R16CCC24C<B->CC
E-12F16R16CL24CCCC<B-8B8>":E1="@33V15Q8"
+I:F1="@12V12Q3"+I
20 CLEAR 1ØØØØ:_MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1):D
EFSTRA-Z
30 'SOUND7,49:SOUND6,12
40 _VOICE(@33,@12,@6)
50 '●●●●● DRUMS ●●●●●●●●●●●●●●1●●●●●●●●●
60 Z="@3ØO3B":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D
=Z+"32":Z="@31O2A":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R1
6":K=Z+"32"
70 R=J+J+B+J+J+B:SØ=R+R+R+R
80 Z="SM26ØØC":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":
D=Z+"32":Z="SM3ØØC":H=Z+"4":I=Z+"8":J=Z+
"16":K=Z+"32"
90 R=J+J+B+J+J+B:R2=R+R+R+R
100 R="@A15V13B16B16S!B16B16B16B16S!B16B
16":RØ=R+R+R+"B4B4":R1=R+R+R+R
110 P="@A15V13B16B16S!C!B16B16B16B16S!C!
B16B16":RØ=R+R+R+"B4B4":R3=P+P+P+P
120 R1=R+R+R+"S!8B8S!8B8"
130 R2=R+R+R+R
140 ''''''''''''''''''''''''''''''
150 'C.C+D.D+E.F.F+G.G+A.A+B.C.C+D.D+E.
160 'C-F'E-A'D+-G+''''''''''''''''''
170 AØ="@48V15O5L2CED+F"
180 BØ="@48V15O5L2FAG+A+"
190 CØ="@6V12O4L4CED+FCED+F"
200 DØ="@6V12O4L4FAG+A+FAG+A+"
210 GØ="O3L8CCCCEEEED+D+D+D+FFFF"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はい、Orcです。スーパー付録ディスクを立ち上げてくれた人、びっくりしましたか？　BGMが変わっていたでしょ。今回の曲は5月号で採用した、川村昌史さんの「爬虫類の為の行進曲」を一部変更して使ってみました。

ところで現在、付録ディスクのシステムでは3000バイトをこえるOPLL(MSX-MUSICのチップ)用のオブジェクトデータは読みこめないので、付録ディスクのタイトルBGMに使える曲が少ないのです。今回の曲もこのために少し削りました。

そこで、これからもFM音楽館に採用されたオリジナル曲を中心に付録ディスクのBGMにしていきたいと思っているのですが、それには今のところ次のような制約があります。

①FM6声+リズム音源の組み合わせのみ有効(FM音源がない場合、FM6声のうち最初の3声をPSGで鳴らす)
②FM音源部の@63、@Vn、Yr, dコマンド、リズム音源部の@Vnが使えません

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
220 G0="O3L16EEEEEEEEEDEDDDDDDCECCCCCCDED
DDDDD"
230 A0="@6V8O4L2EFED"
240 A1="@6V8O4L2EFEAV12O6"
250 G1="O3L16EEEEEEEEEDEDDDDDDCECCCCCCFEF
FFFFF"
260 G2="O3L16CDCCL8<B>DDL16EDL8DDG+G+G+G
+CCDD"
270 A2="@3V15O5L16EDEEL8<B>DEL16EFL8EFG+
G+L16G+G+AAL8<BB>CC"
280 A3="@6V10O6L16EDEEL8<F>G+G+L16G+AL8G
+AL4G+.L16GGG+G+EEFF"
290 A2="@3V15O5L16EF+EEL8<F>F+16R16F+16R
16L16G+F+L8F+16R16F+16R16D16R16D16R16L16
B+B+>C+C+<L8<FF>EE"
300 G3="O3L16CDCCL8<B>DDL16EDL8DDG+G+L16
G+G+AAL8<BB>CC"
310 G4="O3L16AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
ACCDD"
311 Z4="O5V8L1A&A":Y4="O5V8L1E&E":Y5="D&
D":Z5="G&G"
320 A4="@6V12O6L8AA+G+AAAA AA+G+AGEF16"
321 B4="@6V12O6L8C+DB+C+C+C+C+ C+DB+C+B+
EF"
330 A5="L8CDECDFEAEAEEE16"
331 B5="L8EFGEFGGC+GC+GGG"
340 A6="L8AA+>C<AAAAAA+>C<ADDDE16"
341 B6="L8C+D>E<C+C+C+C+C+D>E<C+F+F+F+G+
"
350 C4="@3V14O5L4V11AV9A+G+AAAA":C5="V13
AA+G+ADDCC":D="@14O4L16V10AV8GA+GBGB+G":
D4=D+D+D+D
360 G5="O3L16GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
GCCDD"
370 G6="O3L16EEEEEEEEEDEFGEEEEDEFGEEEEDEF
G<BB>CC"
380 A7="L2CL16FCABEEEEEDEFGEEEEDEFG<BB>CC
"
390 A8="L2CL16FCABEEEEEDEFGEEEEDEFG<BB>>E
E<"
400 G7="O3L16EEEEEEEEEDEFGEEEEDEFGEEEEDEF
G<BB>AA"
410 G8="L16C8CCCCDDD8DDDDEEG8GGGGAAD8DDD
DEE"
420 A9="L16E4EEFFF8FFFFGGB8BBBBGGB8BBBBF
F"
421 B9="L16G+4G+G+GGG8GGGGBB>D+8D+D+D+D+
<BB>D+8D+D+D+D+<AA"
422 P2="L16G+4G+G+GGG8GGGGBB>D+8D+D+D+D+
BBD+8D+D+D+D+>EE<"
430 Q2="L16E4EEFFF8FFFFGGB8BBBBGGB8BBBB>
CC<"
440 G9="L16C8CCCCDDD8DDDDEEG8GGGGAAB8BBB
BBB"
450 Q0="L16BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBC
CDD"
460 Q1="L16DGDGDGDGDGDGDGDGDGDGDGDGDGDGC
CDD"
461 P1="L16F+BF+BF+BF+BF+BF+BF+BF+BF+BF+
BF+BF+BF+BF+BEEF+F+"
470 E0="@33V15Q8"+G0:F0="@12V12Q3"+G0
480 D="R16":E4=D+A4:E5=D+A5:E6=D+A6
490 '◆◆◆◆◆PLAY
500 T="T160":PLAY#2,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T
,"V15"+T,"V15"+T,"V9"+T
510 PLAY#2,A0,B1,C9,D1,E0,F0,R1
520 'GOTO 580
530 PLAY#2,A1,"",C8,D1,G1,G1,R0
540 PLAY#2,"","",C1,D1,G2,G2,R1
550 PLAY#2,"","",C1,D1,G3,G3,R0
560 PLAY#2,A2,"",C1,D1,G3,G2,R1
570 PLAY#2,A2,"",C1.D1,G3,G3,R1
580 PLAY#2,A4,E4,C4,D4,G4,G4,R1
590 PLAY#2,A5,E5,C4,D4,G4,G4,R0
600 PLAY#2,A4,E4,C4,D4,G5,G5,R1
610 PLAY#2,A5,E5,C4,D4,G5,G5,R0
620 PLAY#2,A4,E4,C4,D4,G4,G4,R1
630 PLAY#2,A5,E5,C4,D4,G4,G4,R0
640 PLAY#2,A6,E6,C5,D4,G5,G5,R1
650 PLAY#2,A1,"",C1,D1,G6,G6,R1
651 PLAY#2,A1,"",C1,D1,G6,G6,R1
670 PLAY#2,A7,"",C1,D1,G6,G6,R1
680 PLAY#2,A8,"",C1,D1,G7,G7,R1
690 PLAY#2,A9,"",C1,D1,G8,G8,R3
700 PLAY#2,Q2,"",C1,D1,G8,G8,R3
710 PLAY#2,A9,"",C1,D1,G9,G9,R3
720 PLAY#2,Q1,"",C1,D1,Q0,Q0,R3,Q1,Q1
730 C9="R1R2.@6V12O5L16CCDD":C8="R1R4L16
AGAAAAAAAAA"
740 GOTO510
```

構成の優れた曲

©川村昌史

COSMIC RHAPSODY

■岐阜県 川村昌史(20歳)　●オリジナル

1曲のなかにさまざまな場面転換の出てくる構成の優れた曲。静と動のバランス、リズム、メロディの持っていき方、効果的な音色やポルタメントの使い方など、ありふれたゲームミュージックよりよっぽど出来が良い。この構成力を生かして、今度はクラシック風の小曲集なんてのはどうでしょうか。

```
RHAPSODY.FM6


10 '*** COSMIC RHAPSODY ***
20 CLEAR 3000:CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1
)
30 T$="T168"
40 A$="V15O6L12RCFB->L6C<B-A-L12GFGA-2.R
CFB->L6C<B-L12A-GFE-FD-2.":A3$="@6"+A$
50 A4$="RCFB->L6C<B-L12A-GFE-GFB-GL6FGB-
>C2.&Y16,97&L32C&Y16,104&C&Y16,111&C&Y16
,118&C&Y16,125&C&Y16,132&C&Y16,139&C&Y16
,147&C&Y16,155&C1"
60 A5$="RCFB->L6C<B-L12A-GFE-GFB->CR12E-
R12F4&F1&F1&F1&F2F6F12R":A7$="@2V15O7"
70 A8$="L12FE-DE-DCE-6<B-6F6E-B->CF2.FE-
DE-DCE-6<B-6F6E-DFC2.>FE-DE-DCE-6<B-6F6E
-FB->CE-GF6E-6A-6GFE-F4&FE-DCD<B->C<GA-F
GE-FDE-CD<B-"
80 A9$="@48V6O5C2.<FA>CD2G2C2.<FA>CD2G2F
2.<B->DFG2>C2<B2.E-G+B>C+2F+2"
90 AC$=">F6F6FFE-6E-6E-E-D-6D-6D-D-E-6E-
6E-E-"
100 B3$="@4"+A$:B7$="@2V15O7"
110 I$="V15L12CGF>C<B->FE-B-A->E-D-A-G->
D-<B>F+EBA>EDAG>C<":C1$="@26Y34,32O3"+I$
120 C$="B-6B-B-B-6B-B-B-B-B-B-A-6A-A-A-6
A-A-A-A-A-A-":C2$=C$+C$
130 C5$="B-6B-B-B-6B-B-B-B-B-B-A-6A-A-A-
6A-A-R12B-1B-6A-&A-2.A-6B-&B-2.B-6A-&A-2
B-6B-R"
140 C7$="@6Y34,0V12O4F2.L12FFFG2.GGGA-2.
A-A-A-R12>>>V15C6E-6FR12@22V11O6L24F&Y18
,194&F&Y18,184&F&Y18,174&F&Y18,164&F&Y18
,154&F&Y18,144&F&Y18,134&F&Y18,124&F&Y18
,114&F"
150 C9$="@48V4O5L1CDCDFGB>C+"
160 CA$="@6V15O7L12F6FR2.R1F6FR2.R1"
170 CB$="V10O5L4Q6GGGGFFFFE-E-E-E-FFFF"
180 CC$="V15O7L12Q8F6F6FFE-6E-6E-E-D-6D-
6D-D-E-6E-6E-E-"
190 D1$="@26Y35,32O2"+I$
200 D$="F6FFF6FFFFFFE-6E-E-E-6E-E-E-E-E-
E-":D2$=D$+D$
210 D5$="F6FFF6FFFFFFE-6E-E-E-6E-E-R12F1
F6E-&E-2.E-6F&F2.F6E-&E-2F6FR"
220 D7$="@6Y35,0V12O4F2.L12FFFF2.FFFF2.F
FFR12>>V15G6B-6>C@20O6R2"
230 D9$="@48V4O4L1AB-AB->DE-G+A"
240 DA$="@6V15O7L12C6CR2.R1C6CR2.R1"
250 DB$="V10O5L4Q6CCCC<B-B-B-B-A-A-A-A-<
B-B-B-B-"
260 DC$="V15O7L12Q8C6C6CC<B-6B-6B-B-A-6A
-6A-A-B-6B-6B-B-"
270 E1$="@26Y36,32O1"+I$
280 E$="C6CCC6CCCCCC<B-6B-B-B-6B-B-B-B-B
-B->":E2$=E$+E$
290 E5$="C6CCC6CCCCCC<B-6B-B-B-6B-B-R12>
C1C6<B-&B-2.B-6>C&C2.C6<B-&B-2>C6CR"
300 E7$="@6Y36,0V13O3L1F&F&FR12>>>V15L12
F6A-6B-@20O6R2"
310 E9$="@48V4O4L1FGFGB->CE-F+"
320 EA$="@6V15O6L12G6GR2.R1G6GR2.R1"
330 EB$="V10O4L4Q6FFFFE-E-E-E-D-D-D-D-E-'
E-E-E-"
340 EC$="V15O7L12Q8G6G6GGF6F6FFE-6E-6E-E
-F6F6FF"
350 F1$="@9V15O2L24C+DD+EFF+GG+AA+B>CC+D
D+EFF+GG+AA+B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+DD+EF
F+GG+AA+B"
360 F$="@12V15O3L12F6F>C<B-FGFGCE-FE-6E-
B-A-E-FE-F<B->D-E-":F2$=F$+F$
370 F5$="F6F>C<B-FGFGCE-FE-6E-B-A-E-FE-R
12F4&FFGB->C<E-FGFCE-FE-FGB-A-FE-FE-CE-F
6FGB->C<E-FGFCE-FE-FGB-A-FF6FR"
380 F$="F6F>F<FF":F6$="O2"+F$+F$+F$+F$+F
$+F$+F$+"FE-FCE-F"
390 F8$=F$+F$+"E-6E->E-<E-E-E-6E->E-<E-E
-D6D>D<DDD6D>D<DDC6C>C<CCC6C>C<CC"+F$+F$
+"E-6E->E-<E-E-C6C>C<CCF6F>F<FFE-6E->E-<
E-E-D-6D->D-<D-D-E-6E->E-<E-E-"
400 F9$="R@20V3O4CFA>C2R1R<CFA>C2R1RFB->
DF2R1RD+G+B>D+2R2.@12V15O3C+4<"
410 FA$="F6FR2.R2A-B-A-E-D-E-F6FR2.R2E-B
-E-CGE-"
420 FB$="L4FFFFE-E-E-E-D-D-D-D-E-E-E-E-"
430 FC$="L12F6F6FFE-6E-6E-E-D-6D-6D-D-E-
6E-6E-E-"
440 R1$="Y24,31V15B12B12B12B12B12B12B12B
12B12B12B12B12B12B12B12B12B12B12B12B12B1
2BM12BM12BM12"
450 R$="B6BM6B12B6BM12B12B12B12B12":R2$=
R$+R$+R$+R$
460 R5$=R$+"B6BM6B12B6BM6BM4Y24,125M24M2
4M12M12Y24,63M12M12M12Y24,31M12M12M12BM6
BM12Y24,125M12M12M12Y24,63M12M12M12Y24,3
1M12M12M12BM6BM12Y24,125M24M24M12M12Y24,
63M12M12M12Y24,31M12M12M12BM6BM12Y24,125
M12M12M12Y24,63M12M12Y24,31M12BM6BM12R4"
470 R$="B4BM6B12B4BM6B12":R6$=R$+R$+R$+"
B4BM6B12B12M12B12M12B12M12"
480 R8$=R$+R$+R$+R$+R$+R$+R$+"B4BM6B12B4
M12M12M12"
490 R9$="R1R1R1R1R1R1R1R2.M4"
500 RA$="BM6BM12R2.R1BM6BM12R2.R1"
510 RB$="B4M4B4M4B4M4B4M4B4M4B4M4B4M4B4M
4"
520 RC$="BM6BM6BM12BM12BM6BM6BM12BM12BM6
BM6BM12BM12BM6BM6BM12BM12"
530 S1$="SM2500R1R2.L12AAA"
540 S$="M300AAM2500AM300AAAAM2500AM300AA
AA":S2$=S$+S$+S$+S$
550 S5$=S$+"AAM2500AM200AAAAAR12M8000A2R
2M2500A6AR2.A6AR2.A6AR2A6AS4M2200A4S0M30
0"
560 S$="AAAM2500AM300AAAAAM2500AM300AA":
S6$=S$+S$+S$+"AAAM2500AM300AAAM2500AM300
AM2500AM300AM2500AM300"
570 S8$=S$+S$+S$+S$+S$+S$+S$+"AAAM2500AM
300AAAAAM2500AAA"
580 S9$="R1R1R1R1R1R1R1R2.M2500A4"
590 SA$="M2500A6AR2.R2R12M300AAAAAM2500A
6AR2.R2R12M300AAAAA"
600 S$="M300AAAM2500AM300AA":SB$=S$+S$+S
$+S$+S$+S$+S$+S$
610 SC$="M2500A6A6AAA6A6AAA6A6AAA6A6AA"
620 P5$="R1R1R1R1R1R2.O4L4S4M2200F"
630 SOUND7,&H31:SOUND6,28
640 POKE&HFA2C,45:POKE&HFA4C,20:POKE&HFA
5C,10
650 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
660 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,S
1$
670 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,S
2$
680 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,S
2$
690 PLAY#2,A4$,A4$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,S
2$
700 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,S
2$
710 PLAY#2,A5$,A5$,C5$,D5$,E5$,F5$,R5$,S
5$,P5$
720 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,R6$,S
6$
730 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F6$,R6$,S
6$
740 PLAY#2,A8$,A8$,C8$,A8$,A8$,F8$,R8$,S
8$
750 PLAY#2,A9$,A9$,C9$,D9$,E9$,F9$,R9$,S
9$
760 PLAY#2,A3$,B3$,CA$,DA$,EA$,FA$,RA$,S
A$
```

③目安ですが、BASICで1500バイトくらいだと全部BGMになると思います
　オリジナル中心の投稿者の方は、以上のようなことを多少意識してくれると、付録ディスク担当者として、たいへん楽でうれしい。

　では今月の採用者のコメントです。

■仮想敵〜FOE〜
GANP「FM音源でハウスを再現したら、こんな風になってしまいました。かなり攻撃的な曲のようですが、このオリジナル音源は気に入っています。FMパックの人は音量を"小"にしてください」

■Run For……?
Out of Memory「スピード感のある曲です。ドラムには注目してください。ツーバスでドコドコやっています。スネアが弱いですが、このぐらいのテンポなら逆に軽快に聞こえていいんじゃないでしょうか？　テンポを1ØØぐらい落として聞くのもいいと思います」

■COSMIC RHAPSODY

```
770 PLAY#2,A3$,B3$,CA$,DA$,EA$,FA$,RA$,S
A$
780 PLAY#2,A3$,B3$,CB$,DB$,EB$,FB$,RB$,S
B$
790 PLAY#2,A3$,B3$,CB$,DB$,EB$,FB$,RB$,S
B$
800 PLAY#2,AC$,AC$,CC$,DC$,EC$,FC$,RC$,S
C$
810 GOTO 660
```

この曲のリズムは8分の12拍子として勘定すべきなんだけど、きっと作者はそんなことは気にしていないでしょう。何回か聴いて慣れてくるとだんだん良い曲に思えてくるのが不思議です。曲の題と併(あわ)せ技で1本!

```
UTYU-SEN.FM6

10 CLEAR1000:_MUSIC(1,0,1,1,1,3)
20 _VOICE(@31,@23,,@23,@6,@6,@6)
30 DEFSTRA-Y:DEFINTZ:T="T190"
40 PLAY#2,T,T,T,T+">",T,T,T
50 A(0)="R1R2":A(5)="R1R2"
60 A(1)="V15Q2L8CC4CC4R2EE"
70 A(2)="Q2L8EE4EE4R2FF"
80 A(3)="Q8L2CEF":A(4)="Q8L2EGF"
90 B(0)="V15R1R2":B(5)="R1R2"
100 B(1)="V15Q3L8EE4EE4R2GG"
110 B(2)="Q3L8GG4GG4R2BB"
120 B(3)="R1R2":B(4)="Q8L2GGA"
130 B(5)="V15R1R2"
140 C(0)="Q6L8CC+DD+EE+CC+DD+EE"
150 C(1)="V11"+C(0):D(0)="L8CC4CC4DD4DD4
":D(1)="V13"+D(0)
160 E(0)="@A12V7Y24,120Y23,30CHS8MS!8CS8
MS!8SCH8MS!8S8CHS!8MS8CHS!8S8CMS!8"
170 F(0)="O7V9L64CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC
DCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCD"
180 F(1)="O7V14L64CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCD
CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCD"
190 G(3)="O6L4V15CV14CV13CV12CL9V11CV10C
L32V9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CV1C"
200 FORZ=3TO7:PLAY#2,"V=Z;"+D(0):NEXT
210 FORZ=7TO10:PLAY#2,"V=Z;","","","V=Z;
":PLAY#2,D(0),"","",C(0),"",F(0):NEXT
220 Z=RND(-TIME)*6:PLAY#2,D(1),A(Z),B(Z)
,C(1),E(0),F(Z),G(Z):GOTO220
```

宮田クンのアレンジは、細かいところにいろいろ気が使ってあって、うまくまとまっている。音色と音量のバランスが上手で、聴かせ所を心得ているなあ。ベースが大きくてドラムが小さいのが勝因ですね。

```
FF2FIGHT.FM6

10 CLEAR2000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):_TR
ANSPOSE(0):_BGM(1):T$="T150":PLAY#2,T$,T
$,T$,T$,T$,T$,T$,T$:_PITCH(440)
20 FORI=0TO5:POKE&HFA2C+16*I,I*10+10:NEX
T:SOUND7,49:SOUND6,0
30 A0$="@14V15O2L12FG+B>DFG+B>DFG+B>DR1V
13@43"
40 B0$="R24"+A0$
50 C0$="@14V15O2L12R8FG+B>DFG+B>DFG+B>DR
1V12@43"
60 D0$="R24"+C0$
70 E$="L8Q4AAAAAAGGAAAAAAGG":E0$="@5V12O
2F1@33V15"+E$
80 F0$="@5V11O2F1@14"+E$
90 A1$="L8Q4O4AB>CDQ8E4Q4CGQ8F+4L48D8.&D
DEL8Q4FEDC<Q8B4.A4>DC<AAG+4{G+A}B4E4"
100 B1$="@5V10"+A1$
110 C1$="O4L8CQ4EAG+Q8G4L48E8.&EEFL8F+4D
4Q4AGFEQ8L48D4..&DDEQ4F8R8Q8C4<B4..&BB>C
Q4D8R8Q8<G+4"
120 D1$="@5V9"+C1$
130 E1$="O2L8Q8AQ4>A<Q8BQ4>BQ8C>Q4C<Q8D>
Q4D<<Q8AQ4>A<Q8BQ4>BQ8C>Q4C<<Q8AQ4>A<FFF
FFFFFEEEEEEEE"
150 A2$="L4FA>CFQ4{EE}Q8L16@14EFEDEFEDEF
ED"
160 B2$="L4FA>CFQ4{EE}Q8L16@14R32EFEDEFE
DEFED32"
170 C2$="L16A8B>C<B>CDED8EFEFGAQ4{G+G+}4
Q8R16.>@14EFEDEFEDEFE32"
180 D2$="L16A8B>C<B>CDED8EFEFGAQ4{G+G+}4
Q8R16..>@14EFEDEFEDEFE64"
190 E2$="O3FFEEDDCC<BB"
210 A3$="@43L4<FA>CFQ4{EE}Q8L8@34O3{EAB}
{>EAB>E}L24D<BG+FED<L16BG+FD@14"
220 B3$="@5L4<FA>CFQ4{EE}Q8L8@14O3R32{EA
B}{>EAB>E}L24D<BG+FED<L16BG+FD32@5"
230 C3$="L16@43<<A8B>C<B>CDED8EFEFGAQ4{G
+G+}4Q8R16.>@34O3L8{EAB}{>EAB>E}L24D<BG+
FED<L16BG+D32@43"
240 D3$="L16@5<<A8B>C<B>CDED8EFEFGAQ4{G+
G+}4Q8R16..>@14O3L8{EAB}{>EAB>E}L24D<BG+
FED<L16BG+D64@5"
250 E3$="L8Q8AB-A>C+<AB-A>D<AB-A>E<AB-A>
F<"
270 A$="Q8L8O5{EAEA}{EAE}Q4AG+Q8{EGEG}{E
GE}Q4GF+Q8{DFDF}{DFD}Q4FEQ8{CE-CE-}{CE-C
}Q4DE":Q$="Q8<AB-A>C+<AB-A>D<AB-A>E<AB-A
>":A4$="@14"+A$+"@45"+Q$+"F@43"
280 B4$=A$+"R16"+Q$+"F16"
290 C4$="Q8L4O5C.<B8B-.A8A-.G8F+.G+8L8<A
B-A>C+<AB-A>D<AB-A>E<AB-A>F"
300 D4$="Q8@5L4O5C.<B8B-.A8A-.G8F+.G+8L8
R16<AB-A>C+<AB-A>D<AB-A>E<AB-A>F16@14"
310 E4$=E3$+"Q4AAR4AAR4AAR4AA"
330 A$="L4<AB>CDEFF+G+":A5$="@43"+A$:B5$
=A$
350 C5$="EFEG+EFEAEFL16BFDFAF+DF+G+E<B>E
"
370 E5$="L4Q8>AA-GFEDC<B"
380 G$="B16B16B16B16":L$="B8B8SC8B8B8B8S
C8B8":G0$="V2"+G$+"V4"+G$+"V7"+G$+"V10"+
G$+L$+L$
390 G1$=L$+L$+L$+"B8B8SC8B8B8SC8S16S16B8
"
400 G2$=L$+"SC8SC8R2SH16SH16B8"
410 G3$=L$+L$
420 G$="B8B8SC16SC16B8":G4$=L$+L$+G$+G$+
G$+G$
430 G$="SC16SC16B8":G5$=L$+"B8B8"+G$+G$+
"SC16SC16B16B16"
440 H$="CCM2800CM1600CCCM2800CM1600C":H0
$="R2.L16S0M4000CCM2800L8CM1600"+H$+H$
450 H1$=H$+H$+H$+"CCM2800CM1600CCM2800CL
16CCL8M1600C"
460 H2$=H$+"M2800CCR2L16CCL8M1600C"
470 H3$=H$+H$
480 P$="CCL16M2800CCL8M1600C":H4$=H$+H$+
P$+P$+P$+P$
490 P$="L16M2800CCL8M1600C":H5$=H$+"CC"+
P$+P$+"L16M2800CCM1600CCL8"
1000 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$,
H0$
1005 FORI=0TO1
1010 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$,
H1$:NEXT
1020 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$,G2$,
H2$
1030 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E2$,E2$,G2$,
H2$
1040 PLAY#2,"" ,"" ,"" ,"" ,E3$,E3$,G3$,
H3$
1050 FORI=0TO1
1060 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,E4$,G4$,
H4$:NEXT
1070 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,C5$,E5$,E5$,G5$,
H5$
1080 GOTO1005
```

この作品はたぶん音の高さが間違っているところがいくつかあるんだけど、採用したのはそれがおもしろかったから。コード感や対旋律がズレているのが妙に気持ち良い。

```
HERA    .FM6

10 '    ヘラクレスのえいこう II
20 '
30 '    = こうやにふくかぜ =
40 '
50 '          By エステル
60 '
100 CALL MUSIC(0,0,3,2,2)
110 CLEAR 1000:DEFSTR A-T
120 CALL VOICE(@45,@6,@14,@9,@3,@6,@9)
130 POKE&HFA2C+16*1,20:POKE&HFA2C+16*4,3
0:POKE&HFA2C+16*6,60
140 '
150 T="T120"
160 '
170 A0="V12O4L4B.&L8B.L16B>C+DL8EDC+DC+<
A"
180 A1="B>ED<B>F+E<B>AG<B>>C+<B"
190 A2=">L2C+<L4BL2F+.&F+."
200 A3="L16F+GAGF+GF+EF+EDC+"
210 A4=">L2C+&L16C+<B>C+<B"
220 A5="L1F+.&L8F+<B>C+DEF+"
230 A6="L4AG>D&D.&L8D<GF"
240 A7="L4GF>C&C.&L8C<GF"
250 A8="L4G.FL2CL8C+GF"
260 A9="L4G.FL2C<L8B>CD"
270 AA="L2E.L4EFG"
280 AB="B-L1A-L8GF"
290 AC="L2E.L4EFG"
300 AD="GFD-L2A-."
310 '
320 B0="V13O4L4G.&L8G.L16GAB>L8C+<BABAF"
330 B1="G>C+<BG>DC+<G>F+E<G>AG"
340 B2="L2F+L4EL2D.L4C.<B."
350 B3=">L16DEF+EDEDC+DC+<BA"
360 B4="L2F+&L8F+F+"
370 B5="L4D.C+.<L2B.&L4B.L8B>C+D"
380 B6="L2D.L4AGD"
390 B7="L2C.L4GFC"
400 B8="L2C.>C."
410 B9="<C+.G."
420 BA="C.L4CDE"
430 BB="GL2F&F."
440 BC="C+.L4CDE"
450 BD="D-D-<B->FE-D-"
460 '
470 C0="V15O3L8CG>CDC<G":C1=C0+C0
480 C2="EB+>EFE<B+":C3=C2+C2+C2
490 C4="CG>CDC<B+":C5=C4+C4+C4
500 C6="E-B>E-<B>F<B":C6=C6+C6
510 C7="DB>D<B>D<C":C7=C7+C7
520 C8="D-A->D-<A->D-<A-":C8=C8+C8
530 C9="CG>C<G>C<G":C9=C9+C9
540 CA="FA>CFC<A":CA=CA+CA
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

川村昌史「一度静かなところで、@48のバックに@20(UFO)を入れ、無理矢理COSMICにしていますが、これは適当に曲を作り、曲目をその後に付けて、それから曲目に合うように修正したからです。最初この曲を作った時のテーマは"完全4度"です。したがって完全4度音程が山のように出てきます」

■宇宙船

ZEEDENのご家族「本人はるすです。春休みの旅行中です」

■ファイナルファンタジーII「戦闘」

宮田知和「どーも初採用された宮田です。中学生最後の思い出に投稿してみたらこれですよ。なんかデチューンがいい加減で、ドラムもてきとーで、エコーつけてしまったせいで長めになってしまったんですけれども。まあ音色をころころ変えているので、聞いた感じはいいと思うんですけれども」

■ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～

エステル「ついでに投稿したほうが採

```
550 CB="G-B>D-G-D-<B-":CB=CB+CB
560 CC="FA>CFC<B":CC=CC+CC
570 CD="E-G-B>E-<BG-":CD=CD+CD
580 '
590 PLAY#2,T,T,T
600 PLAY#2,A0,B0,C1
610 PLAY#2,A1,B1,C1
620 PLAY#2,A2,B2,C3
630 PLAY#2,A3,B3,C2
640 PLAY#2,A0,B0,C1
650 PLAY#2,A1,B1,C1
660 PLAY#2,A4,B4,C4
670 PLAY#2,A5,B5,C5
680 PLAY#2,A6,B6,C6
690 PLAY#2,A7,B7,C7
700 PLAY#2,A8,B8,C8
710 PLAY#2,A9,B9,C9
720 PLAY#2,AA,BA,CA
730 PLAY#2,AB,BB,CB
740 PLAY#2,AC,BC,CC
750 PLAY#2,AD,BD,CD
760 GOTO 600
```

じつは、選者はこのゲームミュージックが好きなのだ。ほのぼのとした怖さ、とでもいえる妙になれなれしい音楽だった。阿部クンはその味をうまく引き出している。

```
DRACULA .FM6

10 'アクマジョウ ドラキュラ STAGE13~15  BY T.ABE
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR9000
30 _TRANSPOSE(0):_PITCH(440):_TEMPER(9)
40 _BGM(1):DEFSTRA-T:SOUND7,106
50 SOUND6,3 :POKE&HFA6C,48:POKE&HFA7C,32
60 '── (A)&(E) ─ MAIN ──────────────
70 A="CCCC<G16G16 G16A-B16>":B=A:MID$(A,
12,1)="&":C="C"+A+"C16C16"+A
80 D="C"+B+"C16C16"+B:E="GCFC16E-.CDC"
90 F="C16D16E-16DC16E-.CDC":G="<A-.>C16R
8E-4<A->CE-<B-.>D16R8F4<B->DF"
100 H="CGFGE-GDGCG<B>GCGDG"
110 I="E-DE-DE-8CE-8.C8D8C8":I=I+I
120 A0="Q4V15@24"+C:A1="Q8>C2.&C16&L64CD
-DE-EFG-GA-AB-B>C1<<L8":A2="V14@45"+E+"R
16V11@32"+F:A3="V14@45"+G
130 A4="<G.B16R8>D&D2D.F16R8G4.R16G16A16
B16":A5="V11@16L16>"+H+"V13"+H:A6="V15"+
H+"R16V12@6DE-FG8FGR16GR16GL8GB<"
140 A7="V15@41L16>"+I:A8="L8E-.C.E-F.D.F
G.F.GB-.A-.B->C1<<"
150 A9="V15@24Q4C16C16"+A
160 E0="V11@53"+A1:E1="V11@45"+E+"V9R8@3
2"+F+"16":E2="V11@45"+G:E3=A4
170 E4="V8@16L16>"+H+"V10"+H:E5="V12"+H+
"<":E6="V13@41L16>"+I:E7=A8
180 '─── (B) ─── SUB ──────────────
190 B0="@24V13":B1="G2.&G16&L64GA-AB-B>C
D-DE-EFG-G1<L8":B2="V12@45C<G>C<G16>C.<G
BG>R16V13@4>"+F+"<"
200 B3="V12@45<E-.A-16R8>C4<E-A->C<F.B-1
6R8>D4<FB->D":B4="<D.G16R8G&G2G.>D16R8D4
.R16D16D16D16":B5="R1R16V10@6L16GGB>D8DD
R16DR16DL8DD<":B8="@24"
210 B6="V12@41L16>C<B>C<B>C8<G>C8.<G8B8G
8>C<A->C<A->C8<A->C8.<A-8B8G8>":B7="L8<A
-.F.A-B-.G.B->C.<A-.>CD.D.DG1<"
220 '─ (C)&(D) ─ BASS ──────────────
230 C0=C:C1="CCCCCC16C16E-F16F16CC16C16C
CCCE-F16F16"
240 C2="L16<A-8A-A-A-8A-A-A-8A-A-B-8>C8<
B-8B-B-B-8B-B-B-8B-B->L8CD":C3="<L16G8GG
G8GGG8GGB8>D8<G8GGG8GGG8GG>C8D8"
250 C4="C8>CC<C8>C8<C8>CC<CC>CC<<B-8>B-B
-<B-8>B-8<B-8>B-B-<B-B->B-B-<"
260 C5="A-8>A-A-<A-8>A-8<A-8>A-A-<A-A->A
-A-<G8>GG<G8>G8<G8>GG<GG>GG":C6="CCL8CCC
CCC<B-A-16A-16A-A-A-A-GG"
270 J="FL16>FF<F8>FF<G8>GG<G8>GG<A-8>A-A
-<A-8>A-A-<B-8>B-B-<B-8>B-B-L8C":C7=J+A:
C8="C16C16"+A:D0=D:D1=J+B:D2="C16C16"+B
280 '─ (F)&(H) ─ OTHERS ──────────────
290 F0="V10@53<"+B1+"V13>L1":F1="@4":F2=
"C<B-":F3="A-G>":F4="CD":F5="E-2F2G"
300 F6="V15@2L16"+I:F7=A8+">"
310 '─ (G)&(I) ─ DRUMS ──────────────
320 A="R8H8R8H8R8H16H16R16H16C8":S="Y24,
190":G0=S+A+A:G1="B!8H8B!8H8B!8H16H16B!1
6H16C8B!8H8B!8H8B!8M16M16B!16M16M16M16"
330 A="B!H!8H16H16MH!8B!H16MH16B!H!8H16H
16MH!8B!H16B!H16":G2=A+A
340 G3=A+"H!B!8HM16H16H!B!M8H16H16H!B!M1
6M16H16HM16Y24,128M!32M!32M!16Y24,0M!32M
!16."+S
350 A="B!H16H16B!C8MH16H16B!C16M16H16MH1
6B!C8MH16H16B!C8":G4=A+A
360 B="B!M16M16Y24,128M!16M!16"+S+"B!M16
M16Y24,128M!16M!16"+S+"B!M16M16B!16M16Y2
4,128B!M!32M!32M!16Y24,0B!M!32M!16."+S
370 G5=A+B:C="B!C!8H16H16MB!C!16H16H16B!
C!16H16B!C!16H16C!16MB!H16H16C!8":G6=C+C
:G7=G4+A:G8=B
380 I0="R1R2R8CCR16CCC":A="R4CR8CR4CR8."
:I1=A+A:I2=A+"R8CR16CR8.CCR16CR4"
390 A="R4CR8CR16CR8CR8.":I3=A+A:B="CCR8C
CR8CCR16CR4":I4=A+B:C="R4CR8.R4CR8.":I5=
C+C:I6=I3+A:I7=B
400 '──────── PLAY ──────────────
410 T="T128":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
420 A="O5L8":B="O5L8Q8":C="V11O3L8@14Q4"
:D="V14O3L8@33Q4":E=A:F="O6Q8":G="V10@A1
5":H="V9O5L1":I="S9M15000O8L16"
430 PLAY#2,A,B,C,D,E,F,G,H,I
440 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,"","",G0
450 PLAY#2,A1,B1,C0,D0,E0,F0,G1,"",I0
460 FORZ=0TO1
470 PLAY#2,A2,B2,C1,C1,E1,"",G2,"",I1
480 PLAY#2,A2,B2,C1,C1,E1,"",G2,"",I1
490 PLAY#2,A3,B3,C2,C2,E2,"",G2,"",I1
500 NEXT
510 PLAY#2,A4,B4,C3,C3,E3,F1,G3,"",I2
520 PLAY#2,A5,"",C4,C4,E4,F2,G4,F2,I3
530 PLAY#2,A6,B5,C5,C5,E5,F3,G4,F3,I3
540 PLAY#2,A5,"",C4,C4,E4,F4,G4,F4,I3
550 PLAY#2,A6,B5,C5,C5,E5,F5,G5,F5,I4
560 PLAY#2,A7,B6,C6,C6,E6,F6,G6,"",I5
570 PLAY#2,A8,B7,C7,D1,E7,F7,G7,"",I6
580 PLAY#2,A9,B8,C8,D2,"","",G8,"",I7
590 GOTO450
600 'SPECIAL THANKS TO RIEKO KIMURA
```

すごく日本的なヘヴィメタだなあ、と思ったらイースの中の曲だった。千田クンのアレンジは中低域が充実していて音圧感がある。スネアにタムを使っているのも良し。

```
PALACEOF.FM6

10 CLEAR 3000:_MUSIC (1,0,1,1,1,1,2)
20 DEFSTR A-G,T:SOUND 6,0:SOUND 7,49
30 DIM A%(15):FOR I=4 TO 13:READ A:A%(I)
=VAL("&H"+A):NEXT:_VOICECOPY (A%,@63)
40 DATA 0,E,0,0,1721,22C2,0,0,B21,4A0
50 T="T150":PLAY #2,T,T,T,T,T,T,T,T
60 POKE &HFA3C,31:POKE &HFA7C,31
70 '
80 A0="@63V15OLQCD-G>CD-G>CD-
90 A1="<<CD-G>CD-G>CL2D-&D-4Y0,97@W
100 A2="OY0,33L8B-.A-.G.F.L16GE-FGL8E-.D
-.F.D-.C<B-":AB="L1F8.>F16&F2.Y0,97@W
110 A3=">B-.A-.G.F.GA-B-.>C.D-.E-.FG
120 A="L16B-8.A-&A-4Y0,97@W4Y0,33LG
130 A4=A+A:A5=A+"L8A-.F.A-.B-.>CE-
140 A6="L16F4Y0,97@W4@W16Y0,33GA-B->C<B-
A-GL8F.G.E-LFY0,97@W
150 A7="<L16Y0,33F4Y0,97@W4Y0,33D-E-FGA-
B->CD-L12C<A-FCFA->C<GE-CE-G
160 A8=LEFT$(A3,20)+"<B-.A-.GE-
170 A9="L16G8.F&F4Y0,97@W2>L2Y0,33FY0,97
@W":AA=">LY0,33FY0,97@W2Y0,33CL12E-C<B->
C<B-A-B-A-GA-GE-":AC="<LY0,33FY0,97@W4Y0
,33GA-B-Y0,97@W4>Y0,33CD-
180 AD="L2CY0,97@W2>Y0,33CY0,97@W
190 '
200 B0="R24"+A0+"8&D-12":B2="R24"+A2+"12
210 B1="R24"+A1+"4.@W12":B3="R24"+A3+"12
220 B4="R24"+A4+"8&G12":B5="R24"+A5+"12
230 B6="R24"+A6+"8@W12":B7="R24"+A7+"24
240 B8="R24"+A8+"12":B9="R24"+A9+"4.@W12
250 BA="R24"+AA+"24":BC="R24"+AC+"8&D-12
260 BB="R24"+AB+"2..@W12
270 BD="R24"+AD+"4.@W12
280 '
290 C="GB->D-G<":C0="@3V15O3L16Q"+C+C+C+
C+C+C+C+C:C1=C0+C+C+C+C+">":C8="C<B-
300 C="F.F.F.F.FF":C2="@63V15L8"+C+C
310 C="G.G.G.G.GG":C3=C+C:C7="V13>L1C&C
320 C="L16A-A-A-A-R16A-L8B->C16<B-A-G.
330 C4=C+C:C5=C+"L16A-A-A-A-R16B->CR16<G
GGGR16A-B-R16":C9="<A-B-":CA="A-G
340 C6=LEFT$(C,29)+"B-."+RIGHT$(C5,36)
350 '
360 D="L16FFFFR16FL8GA-16GFE-.":D4="A-G
370 D0="@63V15OQ"+D+D:D1=D+"L16FFFFR16GA
-R16E-E-E-E-R16FGR16":D3="V13L1A-&A-
380 D2=LEFT$(D,20)+"G."+RIGHT$(D1,32)
390 D5="FF":D6="FE-
400 '
410 E="CCCC":E0="@24V15Y53,224O3L16Q6"+E
+E+E+E+E+E+E+E:E1=E0+">C<CCCC>C<CC>C<CCC
C>C<CC":E="D-D-D-D-":E2=E+E+E+E+E+E+E+E
420 E="E-E-E-E-":E3=E+E+E+E+E+E+E+E
430 E="FFFF":E4=E+E+E+E+LEFT$(E3,32)
440 E5=LEFT$(E2,32)+MID$(E0,21,12)+"CCD-
E":E6=LEFT$(E5,44)+">C12<C12C12
450 E7=E+E+E+E+E+E+E+E
460 E8="L16QD-4>Q6D-<D-8QD-&D-4>Q6D-<D-D
-8QE-4>Q6E-<E-8QE-&E-4>Q6E-<E-E->E-<
470 E="QF4>Q6F<F8QF&F4>Q6F<FF8":E9=E+E
480 EA=MID$(E8,4,31)+"<QB-4>Q6B-<B-8QB-&
B-4>Q6B-<B-B->B-
490 '
500 F0="V15Y22,100Y24,100R1R1R8MB8R8MB8R
8MB8R16MB16MB16MB16":F="R8MB8
510 F1=F+F+F+F+F+F+F+F:F="RR2MB4
520 F2=LEFT$(F1,35)+"MB16MB16MB16MB16":F
3=LEFT$(F1,30)+"MB12MB12MB12R8MB16MB16
530 F4=F+F:F5=F+"RR2MB16MB16MB16MB16
540 F6=LEFT$(F1,37)+"MB16MB16
550 '
560 G="C32C32CCC":G0="SL16M500"+G+G+G+G+
G+G+G+G:G="CCM2000CM500C
570 G1=G0+G+G+G+"CM2000CCC
580 G2="M501"+G+G+G+G+G+G+G
590 G3=G+G+G+G+G+G+"M2000CCCC
600 G4=G+G+G+G+G+"M2000C12C12C12M500CC
M2000CC":G="LM500CCCM5000C":G5=G+G
610 G6=G+"M500CCCL16M2000CCCC
620 G7=LEFT$(G2,97)+"M2000CC
630 '
640 PLAY #2,A0,B0,C0,"",E0,"",G0
650 PLAY #2,A1,B1,C1,"",E1,F0,G1
660 PLAY #2,A2,B2,C2,"",E2,F1,G2
670 PLAY #2,A3,B3,C3,"",E3,F1,G2
680 PLAY #2,A4,B4,C4,D0,E4,F1,G2
690 PLAY #2,A5,B5,C5,D1,E5,F2,G3
700 PLAY #2,A6,B6,C4,D0,E4,F1,G2
710 PLAY #2,A7,B7,C6,D2,E6,F3,G4
720 PLAY #2,A2,B2,C2,"",E2,F1,G2
730 PLAY #2,A8,B8,C3,"",E3,F1,G2
740 PLAY #2,A9,B9,C7,D3,E7,F2,G3
750 PLAY #2,AA,BA,C8,D4,E8,F4,G5
760 PLAY #2,AB,BB,C7,D3,E9,F4,G5
770 PLAY #2,AC,BC,C9,D5,EA,F5,G6
780 PLAY #2,AD,BD,CA,D6,E0,F6,G7
790 GOTO 660
```

用されちゃいましたね。僕としてはもう一つの『イースII～時計塔～』のほうが自信があったのですけど……。音色の組み合わせがよかったのでしょうか? ちなみに僕はソーサリアンシナリオコンテストにも応募しています。ラカ、ポンさん、読んでるかい?」

■悪魔城ドラキュラ「Heart of Fire」

阿部哲広「ちょっとなつかしい『ドラキュラ』のBGMです。私がとても気に入っている曲です。Stage10～12のBGMもいいなぁ。最近、採用作品と自分の作品とのレベルの差がますます大きくなっているのがこわい」

■イース「PALACE OF DESTRUCTION」

千田剛「競争率の高いイースの曲を採用していただき、ありがとうございます。かなり前にプログラムしたので、今考えるとたいしたテクニックは使ってませんが、これから投稿する人達の参考になれば光栄です。最後に、これを読んでいる成田北高1年生のみなさん、電気部に入りましょう」

ゲーム制作講座

講師／飯島健男

第24回

コマンドに関しては、しつこいくらいにやったと思うが、さらに深く追究する。ユーザーにとって、ほんとうに遊びやすいゲームとは何なのか。ほんとうに複雑なゲームを望んでいるのだろうか。そこんところをコマンドから考えてみよう。

シナリオを3日で書く方法！ その❹

RPGも、ゲーム機で遊べるものが一般的になってから、ずいぶんお手軽に遊べるものが増えてきたようだ。むかしは、意味不明なメッセージや、それとなく遠回しにいう謎がかった言葉に胸おどらせるユーザーも多かった。マニアがじっくり時間をかけて遊んでいた時代だ。だが、最近は最初から攻略本を片手に、パターンどおりにゲームを進めるユーザーが増えたといわれる。ある意味で、RPGが一般的になったわけなんだけど。

でも、やっぱりそういうゲームのやり方は何度かやっているうちに飽きてきてしまう。そこで、自由度の高いRPGを望む声が多くなり、最近はあの手この手でシステム自体に独自の形態を求めるRPGも現れ始めた。これは、とってもいい傾向だと思う。いまさらだけど、ようやくゲーム業界全体の活性化を図るような動きが出てきたようだ。ただし、意外性とか、カルト性だけを狙う、というのはちょっと違うけどね。

さて、そこでコマンドのことをもう１度考えてみよう。

コマンドは、RPGを進行させるにあたって必ず必要なシステムだ。そして、このコマンドの操作形態が複雑であればあるほど、マニュアルが分厚くなる。マニュアルが分厚いと、それだけでゲームを投げ出すユーザーもいる。フライトシミュレータとかがそのいい例かもね。

じつは、僕もそのタイプだ。ゲームのシステムを理解するという非常につらい作業を乗り越えてしまうと、結構はまるゲームも多いのだが、そこまでいくのが大変なんだよな。もちろん、自分の作りたいゲームと遊びたいゲームはかならずしも一致していないというものが根底にあるからなりたつ話だけど。

いきなりソフトを立ち上げて、勝手にいじくっているうちに、しだいにのめりこんでいってしまうタイプと、わけもわからないうちにゲーム・オーバーになってしまうタイプとでは、取っ付きやすさが違う。しかし、この2タイプにはどちらがいいとか悪いとかいうものはない。どちらも正しいと思う。

前者は一般を対象にターゲットを広くとってあり、後者はターゲットをしぼりこんで、遊びたい人だけが遊べるようにした結果だ。最初にゲームを作ろうと思った場合、後者に走る傾向が強いが、あくまで前者をめざすこと。最初は誰もが遊べるゲームをめざさないと、ひとりよがりと他人に思われるだけだ。このへんのことはまえにもいったと思うけど、一般性の定義というのをコマンド・システム面から考えてみる。

まず通常のコマンドの部分。キミの持っているRPGをどれか想定してみてくれ。メニュー・ウインドウを開くと「話す」とか「開く」とか「調べる」というコマンドはないか。極論で一般性を追究しようとした場合、誰にでも遊べるということはお手軽という結論に達するのだが、もしそうだとしたら、これらのコマンドはほんとうに必要なんだろうか。

町のマップを歩いていて、人と出会う。その人に接しても彼はただ歩いているだけ。ウインドウを開いて、「話す」というコマンドを入力しないかぎり、彼は情報を与えてくれない。

RPGを初めて遊ぶ人間が、マニュアルを読まずにスタートすると、最初に人と話すにはどうするか、というシステムの問題に直面する。これ、笑い話のようだけど、ほんとうの話。

RPG慣れしているユーザーにとって初歩的な常識も、初心者にとってはまったく知らない未知の世界なのだ。だから、宝箱も開けられないし、どこかにある秘密の階段などは絶対に見つけることができない。でも、このへんは遊んでいるうちに何とかなる。

困るのは、もっとも基本的なシステム。セーブとか、パラメータとかいうのは専門用語だ。だから、そんな言葉を目にしても、最初のうちはチンプンカンプンだろう。

ずーーん

強さ1000

強さ10　強さ100　強さ400

さらに「強さ400」などという数値は、ゲーマーにとっては単純にそういうものだと納得できても、それを素直に受け入れることのできない人たちもいるのは事実。「強さ40ってどれくらいの強さ？」と聞かれたら、キミは答えられるか。「そんなのへ理屈だよ。もっと素直に受けとめろよ」などといおうものなら、逆に笑われる。確かにそのとおり。

特に「魅力」などというパラメータがあるが、あれは顔がいいということか、それとも人間的にできているということなのか。魅力が高いと、お店が品物を安くしてくれるシステムがあるが、あれってよく考えるとおもしろいよな。

僕も、自分の作ったゲームに登場させたことがあるが、自分で作っていて実際にものを買っている場面を想像したら、吹き出してしまった。

品物を安く買えるのが魅力のせいなら、それはあくまで自分から値段を安くしてくれるように頼んでいるのではなく、客を見て、売り子が勝手に値段を安くしているはずだ。もし、自分から値切っているのなら、安くなるのは魅力のせいではなく、「口のうまさ」とか「お調子者」などというパラメータになりそうだな。

では、戦闘におけるコマンド

助手から一言

ほとんどの場合はここの原稿はFAXで編集部に送られてくるのだけどときどき打ち合わせを必要とするので、パンドラボックスにおじゃまする。去年の年末は、原稿をもらいかたがた、というわけで約束をして行ったのはいいのだが、なんと大雪。こんな日に約束するんじゃなかった……と後悔しつつ小滝橋をめざした。ところが、その日は結局原稿はもらえず、５階のパンドラボックスの大きな窓から、小滝橋の交差点に雪が積もって行くのをずっとながめていることになった。そのかわり、私は飯島

を考えてみよう。よく、「防御」というコマンドを見かける。あれってほんとうにユーザーは使っているのだろうか。防御するメリットって、あんまりRPGにはない気がする。

結局、防御をしても敵からのダメージを受けるのだし、防御する場合は敵からダメージを受けたら死んでしまうような最悪の状況なのではないだろうか。防御しても多少のダメージを受けてしまうんだったら、コマンド自体に意味がないよなあ。

だから、本来防御としての意味合いをもたせるコマンドだったら「かばう」ではないのか。ダメージを受けさせたくないキャラを、誰かがかばってやるのが防御ではないだろうか。

RPGも、いろんな意味で仮想現実の世界。ユーザーは、結構描かれてない世界までも考えるようになってきた。勇者に倒されるのをじっと待ってる敵役たち。いつも同じことしかいわない村人たち。選択肢で「はい」を選ばないと、絶対に進まないストーリー。ガッチガッチに縛られたゲーム世界を、ユーザーは納得して楽しめるか、それとも反感をもつか。

すべては「おもしろければいい」という一言に要約されてしまうが、「おもしろくさせる」のが作り手の役目だ。

万人がおもしろいというRPGを突き詰めていくと、コマンドの面から考えれば、コマンドのないRPGという究極点に達する。しかし、はっきりいって、コマンドが1つもないRPGはいままでにお目にかかったことはない。確かに、「話す」や「防御」は削ることができても、「セーブ」や「攻撃」ははずせない。いや、正確にははずせない、と作り手が思っているといったほうが正解だろう。

無からは何も生まれないという理論もあるが、僕は無からものが生まれるのは当然と考えている。いま、RPGを作るのであれば、既存のRPGを参考に作るのではなく、無から考えてみないか。新しいものというのは、同じ土壌で考えていても決して生まれないと思うよ。

「セーブ」というコマンドはあって当然なのだ、ではなく、ない場合にそれ以上の役割をはたす方法を考えてみないか。

その立場にたって、新しい方向性を見出してみよう。それは、何もむずかしいことではない。気楽に考えればかんたんなことだから。

それと、3日でシナリオを作るとしたら、コマンドはできるだけ簡略化すること。不必要なコマンドはできるだけ省き、何もしなくてもいいようにしよう。

ただし、そのときの既存のRPGを参考にするなよ。あのゲームにもあるから僕のものにも付けよう、なんて思ったら、そのために苦労することになるぞ。最初は、自分が作りたいと思ったゲームに、必要最低限のものだけを入れればいいのだ。コマンドを増やすということは、処理を複雑にするということにつながり、規模が大きくなることはあれ、小さくなることはない。

コマンドの簡略化は、ゲームをかんたんにするとか、底を浅くすると思っていたら大間違いだぞ。単純なものこそ、奥が深いのだから。

突然話は変わって、恒例のシナリオを1本紹介しよう。千葉県は仁村義信くん、15歳の作品だ。タイトルは『走れ! 掃除機

者』。どこぞで聞いたようなタイトルだが、ようは掃除機でゴミを吸い採るアクション・ゲーム。いまは、RPGのシナリオを3日で書く方法なるものをやっているのだが、おもしろいから紹介しちゃおう。基本的にはマリオがベースになっているようだが、主人公は「さわやかな風」という鉢巻きとトレーナーを着ている200年以上生きつづけた元新聞配達人。さらにどう見ても男なのだが、性別は不明だそうだ。なんともわけがわかんなくて好きだ。ただし、データイーストの『タンブルポップ』とちょっと似ているのが残念。

飯島は、パロディタイプとか、こういう変なセンスのゲームが好きなので、どうしてもこの手のものを紹介してしまう。まじめに書いてくる人、もうしわけありません。

2人同時プレイで、その場合は阪神ファンに似たようなキャラを操作するのだが、彼らが掃除機に吸いこむものは「あれ」という表示のみで、詳しく説明されていない。これって、気を引くための作戦かな。「あれ」って何なのか、とても気になるぞ。

システム的には、掃除機を操って敵を倒すだけの単純明快ゲームなので、ゲーム化は楽だと思うが、ネックになるのはグラフィックだな。この手のギャグ・キャラクタの個性と動きは命。むずかしそうだな。

さらに、日本全国を回るため47ステージあるというのは、はっきりいってダレるんじゃないか。各ステージごとにいろんな仕掛けを用意しないと、飽きると思うぞ。それにしても、1ステージって短いんだろうか。長かったら地獄だ。

全体的に企画書も読みやすかったし、まずまずの出来だと思う。素質なんありと見たゾ。がんばって自分の道を進んでくれ。それでは、また来月。

次回のお題

次回は、ネーミングについて。以前、タイトルについて講義したことがあったが、1本のゲームを作る場合、すべてに名前をつけなければいけない。タイトル1つだけなら楽だけど、キャラクタ、町、敵、武器、アイテム、魔法……などきりがない。これらのネーミングを考えるとなると、これは地獄を見る。そこで、我々はどうしているか。そこんところをそっと教えよう。じゃ、ね!

助手から一言

先生の大事な蔵LDから、年末年始を楽しく過ごすコメディものを借りて帰った。LDといえば映画なのだけど、これが壁一面に整理されている。床がぬけそうなほどだ。映画好きなのは当然だと思うけど、研究や資料のため、あるいは気分転換のためという大きな目的をもって集めてあるのだ。半端じゃないほどある。ゲーム・デザイナーって、ただ机に紙と鉛筆だけあれば、できるっていうわけじゃないのだ。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中! 応募要項の詳細は81ページ

何度中間報告があるんだろう、といぶかしく思っている方も多いことだろう。これが最後である。審査のおおまかな部分が終了して、あとは最終的にトップを決めるだけ、という作業段階に入っている。だから、来月号では晴れて大賞1名に、佳作3名、参加賞100名、それからタケルクラブ傑作賞30名が発表できるはずだ。審査の過程で、上位には入れそうもないけど、捨てるには忍びないというのが多くて、なかでも絵が抜群にきれいだったり、発想が新鮮で、それだけでも何かあげたいと思わせるものも多かった。上に書いたもののほかにもいろいろな特別賞を考えている。応募総数777通と編集部の諸橋が見たら思わず笑顔が出そうな数字で、このなかからトップに立ったのはキミの作品かもしれないぞ。次号を待て!!

コンテスト応募作品と投稿者のみなさん

遅刻しちゃった人もふくめて、やっと整理が終了。ほんとうにたくさんの作品をありがとう。入選にもれちゃう作品もみんな水準以上だったことは確か。将来ここからゲーム・デザイナーが必ず生まれるに違いない。

●北海道
失われた王国の謎／伊原寛
ムーラ村の危機／川越和美
邪悪なるミステリーサークル／栗原芳己
山の上の仙人／斉藤和徳
狂気の館／高橋英司
悲しみの迷宮／高橋賢二
貴族の婚礼／瀧谷英樹
ソーサリアンのミス／武田博
氷の惨劇／釣岡秀行
妖の森／長谷川博泳
アルタゴの五大龍／古川尚志
悲しみの女神／若狭有光
●青森県
暴君のウィンザー／木村浩之
●岩手県
薄幸の美女　他②／金澤崇幸
呉軍の危機／堀合英峰
●宮城県
ノース・ポール・トライアングル／大野浩司
狂気の雨／熊谷正樹
バベル図書館の本／斎藤睦
伝説の地下帝国／武藤大輔
虹のかけはし／吉田良
●福島県
邪悪なる太古の亡霊／峯嶋優児
●群馬県
魔界のデブル／高橋智之
薬屋の野望／寺山和良(他2名)
魔性の砦／宮本健一
●埼玉県
邪神の復活／黒田和哉
●千葉県
人語を操る牛／石塚健志
夢の中で／佐藤一俊
三国志国を救え！／豊嶋崇
●東京都
未来永劫／大橋隆
ヒッソリーニの館／片桐奏羽
砂漠のマーメイド／金子正英
かくせんそうのゆくえ／後藤豊治
古城の亡霊／佐藤勝範
戦慄のバイオコンピューター／冨田洋祐
奪われた剣／羽賀義典
うらしまそうさりあん／星野英律
大迷宮／宮崎宗一
日本昔話ソーサリアン／不磨だ義隆
●神奈川県
亡霊の平野／福田啓
●新潟県
運命の竪琴／大沢紀樹
ウィル／坂下肇
ファイナリー／中沢正智
神様の宝物／細貝義康
●富山県
空から降りてきた街／袴田賢司
●石川県
赤き湖の謎／小林圭
タイトル名なし／近藤梢
未来からの変質者／佐藤一史
きえた冒険者たち／高畠久士
●長野県
湖底の城／下平浩由
ラトの逆襲／辻郷美穂
●愛知県
オペラ王様が消えた日／足立謙二
人のいない町／大野靖雄
時空の魔神／蟹江慎治
アイス工場の秘密／澤田健治
古き文明に／真野孝道
レジェンドラビリンス／高木太一
神々の僧侶　他④／戸上勝彦
ペンタウァの宮廷魔術師／天満貴幸
呪縛の紅／西野裕史
復活した邪悪の化身／野村伸志
トイレパニック／牧田博行
悪魔の国／増山健司
地下の遺跡／若井大輔
●三重県
リュウグウジョウのヒミツ／服部欣久
●奈良県
一族の末裔／塚本伸也
炎の魔神／中井康則
ソーサリアン仕事人／松塚健
●和歌山県
究極魔法の里／田口精也
●京都府
人間兵器／勝間浩仁
妖精の忘れ物／小森篤
消えた王子様／中川晃一
夢の精霊／山口博樹
ガンドハーラの経典／吉水昭夫
●大阪府
恐るべき人工生命体／上田修司
電脳ソーサリアン／久保俊成
野望に燃える妖鳥／小原寛之
ダーク　シティー／田口和基
トプカピの絨毯／西村克己
ペンタウァ滅亡の危機／沼田耕典
波乱の一人旅／半野亨
価値ある商品／福田卓也
運命のカナタ／細野智裕
ドラゴンスレイヤーの伝説／安田友洋
●兵庫県
神の課した試練／植田建治
暗黒の宝珠／掛越与弘
王様の呪い／勝原崇
開かれた魔瘴門／篠原誠
レッド・エメラルドの流血　他①／城石政信
4つのカギ／竹谷悟
時を越えた勇者／谷孝大
闇に消える炎／冨高修
スペース・タワーへの挑戦／牧田和久
●岡山県
時の犯罪者たち／近藤義男
狙われたレッドストーン／田辺明伸
精霊たちの森／樋口元之
奇跡の神殿／渡邉真也
●広島県
生命の宝石／内田昌良
子供たちの村／江崎大介
時のトビラ／生田裕
黄金山、ドラゴンの謎／木反田穣
呪いの少女／柄本武志
天離る日々の物語／梨木昌美
エストリアスのつえ／一柳祐二
暗黒の町　他①／松浦裕司
●島根県
一年五組物語／斉藤宏樹
怪しき光の靄／佐藤昭博
董卓の横暴　他④／三代和彦
●徳島県
鏡の双子　他④／柰田耕正
●高知県
解き放たれた魔獣／小島広考
薬草の渓谷／門田修一
七百年の思い／門田武
狂いし科学者／濱田知弥
汚れた水／松村稔
●愛媛県
神の鏡／志賀祐樹
信者の里／寺田仁
発動!!　ペンタウァ防衛軍／広田義人
●福岡県
ネットワーク／青柳未来
闇の森の狂気／伊東孝紘
かぐや姫の憂鬱／倉住彰
簡単な仕事／小石智幸
旅立ちの空／島田和彦
●大分県
宇宙からの英雄／小野洋一
学園七不思議／沖本正朋
八俣の大蛇の復活／木崎大洋
●長崎県
幻夢郷へ／椎葉大介
●熊本県
ひな人形と大きな桃の木／内田顕尚
時のなべ／春口高志
ふしぎな玉子／宮崎翔
●宮崎県
天使が祈った夜／永住貴紀
遅刻組■■■■■■■■■■■■■■■
●北海道
リベンジャー／高橋庸志
冥界の試練／藤野誠
●青森県
時間の挑戦者／飛内良太
●秋田県
静かなる魔の饗宴／関友明
●宮城県
女王の野望／海老沢茂
最後の審判／平野圭太
●埼玉県
天空の島／高田英和
冒険者の町／中村剛
●東京都
シルバーソーサリアン／岡本洋治
時空の科学者／塩野裕幸
魔術士の同窓会／辻鉄平
●神奈川県
エリート　ソーサリアン／篠崎哲也
●石川県
競馬狂の詩／高橋昌平＆岩本達也
ジパングでの反乱／西田泰久
●静岡県
悪徳の栄え／石川修之
●長野県
満月に照らされる城／胡桃澤卓朗
過去からの配達／柴勇樹
六世界の覇者／綿貫正貴
●愛知県
森と迷宮のある町／高島学
二つの塔／広瀬美智
●岐阜県
魔神復活／坂上和永
●大阪府
謎の洞窟／澤田晃伸
●兵庫県
神の誤り／森篤嗣
●岡山県
月食の涙／遠山幸男
●広島県
元気になる薬／小路裕之
●鳥取県
バベルの塔／徳永喜彦
●山口県
月の光／石田幸宏
●佐賀県
地の神ユウリアン／本村アトム
書類不備につき審査できず■■■■■■■
●東京都
ソーサリアン、地上への道／大澤直基
●神奈川県
エルフの思い出／下沢恵弘
●岡山県
ニュー・フロンティア／大西毅
●山口県
キケル文書／近森祐治
●佐賀県
鏡の中はパンダの国／野中貴志
●？
タイトルなし／名前記入もれ

上記合計198作品(累計777作品)

投稿ありがとう

2月期整理分(5月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は5月情報号のために2月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
レーザー命中! ～要塞編～/後藤淳
WATER BALL 他③/西谷聡
Air Battle/松田元気
●青森県
空中遊泳/村林恒
●宮城県
EXCITING SHOOT 他①/阿部俊一郎
●福島県
メニュー/大越威春
●茨城県
あわわのわ 他①/小林靖彦
●群馬県
えすけえぷしいらかんす/鵜生川雅己
●埼玉県
5-アルファベット/横堀君夫
ぷろっくくずし/森本竜太
●千葉県
PURE STONE 他①/伊藤毅
THE・おばけ屋敷/白石恒太
Defence/伊藤信貴
●東京都
マウスゲーム#1 他①/岸間航
ヘルズストーン/山上能央
SPORT KITE SLG/峰広哲史
Ball Attack 他①/藤田毅
1・2のサンダー!/中原真理
●神奈川県
NEW TENKING 他②/渡辺慎一
西洋弦楽器/鹿糠秀行
パターンエディター/内藤良
●長野県
アシカの修業5～In the Ocean～/木内靖
●新潟県
THE 陣地取り 他①/中澤康至
Disassembler/長谷川雄一
●福井県
いきのこり192 他②/北川航
爆発!/兜友和
●静岡県
Load"Run Run 他①/角谷広昭
TY.COM/加藤宣之
●愛知県
前ゴンスペシャル/伊藤辰
縦スクロールシューティングゲーム/中根崇博
SEA SIDE 競馬/三浦栄一
●三重県
TRIANS 他②/界外年応
SNOW 他①/小林由幸
えのぐ ver1.00/高橋正浩
●京都府
グラフィック・ツール/木村吾一郎
●大阪府
このやろう! ぶっとばすぞ! 他①/萩上康成
NAWABAL1/福井周一
ANTORM/北川純次
GIVE ME OXYGEN/藤田幸弘
電撃野郎Aチーム/中江俊博
相撲/津田裕司
FIELD RUNNER/益山知也
●兵庫県
RUMA/青木拓人
●岡山県
がんばれ! あたり屋/木村大輔
生体周期占術 他②/山本樹
●広島県
デジタルクロック/出口智秀
●山口県
Menu Program System/新荘智和
●福岡県
ブロックを壊せ!/重松幸治
MISSILE GAME/吉岡茂雄
西暦X^9年/谷津田俊一
●熊本県
電車旅行 他①/三木一
●宮崎県
Paparis/天辰光史
●鹿児島県
JANKENでPON/諸留慎一
GEAR 他①/山元一永
(整理日2月17日)

AVフォーラム

●北海道
北斗百裂拳/堤倉人
ヘッドホンステレオ/小倉和秀
●秋田県
渋滞 他⑧/小西健太
●山形県
ぷよーん/岩浪弘
●福島県
懲りない面々/大藤将人
●埼玉県
ロボット対ロボット 他①/菊池康男
ホームランボール/原田敏峰
せんこう/高橋輝行
ステンドグラス/田中英二
●千葉県
えんぴつ/竹並伸
1年前のあの夜…… 他①/山本理士
試験は運だ/大塚篤史
●東京都
美術の授業 他②/古川健太郎
砂時計 他①/山上能央
あと1分!/内堀環樹
●神奈川県
コンロの火 他①/岡野健介
カルピス/徳田武亮
●長野県
ズズズッ/小野健一
安らぎの浜辺/竹前和範
●石川県
CAP OF KAIBUTUKUN/浦川貴博
●岐阜県
シャープ 他①/土屋和之
実話/今井誠治
●愛知県
太陽系 他⑤/長谷川健二
●三重県
列車より/加藤裕
●大阪府
LIVE! 他②/津国真司
●兵庫県
おきなわの祭 他①/長谷川誠
試験中/野村宜邦
●和歌山県
白と黒のエクスタシー 他①/楠本晶博
●広島県
ネオン/出口智秀
感動の涙 他①/神田里志
●福岡県
僕は死にましぇーん 他①/吉岡茂雄
カンニング 他①/宮原研次
●大分県
おもちゃの汽車 他③/野島智司
●長崎県
今月の光る1本/芳野寛聡
バグ/平野良二
(整理日2月17日)

FM音楽館

●北海道
パロディウスだ!「Stage1」 他③/渡辺大
ソーサリアン「消えた王様の杖・生還」/小川啓
ドラえもん 他①/米村聖次
●青森県
メタルギア2～RETURN～ 他②/後村寿明
●岩手県
遠い日の歌 他②/米倉雄大
●山形県
OPENING OF ADVENTURE/畔浩幸
●茨城県
Finale 他①/照沼康全
●栃木県
ピアノ五重奏曲「ます」 他①/山本賀一
●群馬県
東奔西走/柄沢和明
●埼玉県
マイウェイ 他②/阿左美弘憲
PIPELINE 他①/木村栄一
EXIT of LIFE/岩本圭介
SONIC THE HEDGEHOG「GREEN HILL」/中村覚
The NAMARI 他③/菊池康男
面倒曲/三浦浩之
●千葉県
night night wolks/今岡幸雄
A・JAX「海外バージョンの曲」 他①/松村弘和
●東京都
MSX-MUSICによるレーザーの音 他②/藤田毅
イース「Fair Wind」 他②/柳橋清隆
SUPER桃太郎電鉄「サイコロ行進曲」/中原真理
HOLINESS-ダイアトニック・コードー/本橋彼方
ドラゴンスエストⅣ「戦士はひとり征く」 他①/田中宏和
●神奈川県
棋聖「メインテーマ」/牧口大旭
イースⅢ「スティクス」 他②/湊健一
ハイドライド3「DRAGON!」 他②/今村啓示郎
●長野県
ソーラン節 他②/湯沢稔
●新潟県
イース「HOLDERS OF POWER」 他②/川口雅矢
風を切って(北極の冒険者)/斎藤桂廣
●福井県
ドラゴンクエストⅣ「エレジー」 他⑦/谷口洋一
●岐阜県
爬虫類の為の行進曲 他①/川村昌史
イースⅢ「貿易の街レドモント」/宮田知和
●静岡県
旅/遠藤美代子
●愛知県 Music-38 他⑦/松田勝
ドラゴンスレイヤー英雄伝説「エンディング2」/伊藤辰
●大阪府
Ulterior motive 他②/福井英晃
A・JAX「未使用曲1」 他②/石原顕
ルパン3世のテーマ/延原高志
Planet to Planet 他②/藤巻統一
イース「SUB MISSION」 他④/肥田木盛照
What Happened? 他③/中柴秀至
パッヘルベルのカノン 他①/田中信裕
STARTING～始まりの歌～ 他②/木下拓哉
●兵庫県
シティ・ターミナル/中村仁
未来の学校のチャイム/中西正和
●奈良県
ピンクソックス「どしどしふんどし」 他④/野尻武史
●鳥取県
チャイム/林原一樹
●岡山県
陽気なキャッスル/岡林大
●広島県
月光/藤本義男
IYO/出口智秀
●愛媛県
Golden Lake 他①/古林克臣
ファイナルファンタジーⅡの最後のほうのダンジョン/野首信隆
●高知県
SNOW VILLAGE 他①/岡林大
●福岡県
悪魔城伝説「Flash Back」 他④/山田祐一
(整理日2月17日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
夜のえきにて……/松宮英
クリスタルな二人/田中知明
『長江くら太に贈る絵"胴長おじさん"』/二階堂功一
センパイ/秋田大輔
テヘヘ……/松長史
Oriental elf/瀬戸正明
夕暮れ/山本忠隆
卒業 他①/長谷山真吾
りんごごごごご/長谷山理恵
●青森県
ぼくの理論は完璧さ! 他②/中村憲一
●岩手県
『戦場のマリア』/千田昭則
OBAKE/阿部徳日呼
空 他②/小林尚
●福島県
ほほえみ/渋谷智之
●茨城県
「……」/増田貴之
BLUE/牧島秀行
Moonshine/井川正俊
セーラー服がお好き/藤田裕之
サイボーグパートナー/蛯原浩二
枯木/千葉邦治
●栃木県
ひさしぶり/田村真一
ひめさま～/菊地靖一
●群馬県
風景画「像」/柄沢和明
●埼玉県
こびとのらくがき/初見一雄
また誰かが/樋口哲矢
戦士の微笑 他①/村田淳
「謎」 他②/茂木章
恐竜/吉村浩二
●千葉県
とんぼ/飯島裕貴
エイッ 他①/山本裕一
●東京都
中国人 他①/斉藤俊介
動物虐待 他④/坂野秀樹
●神奈川県
悪のツーショット 他①/曽根勇治
APPLE 07/関辰昭
エルフの冬 他②/蘇武健治
終戦/中村昇太郎
どこまでつづく?/広瀬剛
むらさき 他①/牧口大旭
飛竜/山中武
Fighter Blood/指田博史
海からきた魔物/黒川研
●長野県
BOY 他①/馬籠隆史
志/竹内理
教会 他③/菅沼弘明
「一瞥」/小林敬一
●新潟県
孤高のインディア -ダル公- 他①/藤田康司
UMI/辻川雅人
サボテン 他②/江川豊
夏/斉藤桂廣
剣物語/佐藤豪
●石川県
異星人 他③/牛木隆文
●福井県
召喚 他④/徳若憲一
●岐阜県
ゲンジ通信あげだま/門辰昭
●静岡県
しろ/早川洋子
友人シリーズ1 他①/渡辺茂樹
●愛知県
ASHINEKO/向井祐介
冬空で/伊藤裕治
リー/加藤由紀子
おしあわせに/森川裕章
●三重県
盛夏/界外年応
●滋賀県
いざ、ぬいぐるみの国へ/山本直彦
UFO 他⑤/森川英明
●京都府
めぐり逢い(笑)/川那辺洋一
うに～/近藤壮一
「POP POP」/宮先雅之
●大阪府
ほな 行こかぁー?/津国エツコ
紐/浅田浩一
風の鼓動/関未知
●兵庫県
外は雨模様 他③/菅原武典
雪/真部良平
『銀河鉄道』/青木幸則
●和歌山県
おじいちゃんの幸せの図-春-/楠本晶博
●鳥取県
Morning Smile/猪口亮
●岡山県
天空の使者 他①/実石哲也
恋愛関係の理想と現実/達野大輔
●広島県
CONAN/浅田主税
ほたる草 他①/坂本正樹
●山口県
見知らぬ写真/野村真一
勝利/石田幸宏
●徳島県
雲の女王地上へ行く 他①/山内光樹
天空の伝説 他⑤/田上圭一
●高知県
のほほん 他①/岡林大
●福岡県
SWP/瓜生誠
MOTHER 他④/寺田紀士
●長崎県
旅立ち 他②/中尾和子
MIYAZAWA/中村靖宏
●大分県
朝 他①/荒木啓一
☆紙芝居部門
●青森県
暗黒街の男達/工藤望実
●茨城県
ファーストファンタジー/藤田浩之
●神奈川県
何?/牧口大旭
笑う魔物 中井雄二/黒川研
●岐阜県
魂/向井康哲
●静岡県
破壊/松江正幸
●三重県
圭一愛の物語I 他①/小林由幸
●福岡県
アメリカンロード/崎野裕一
本場のサッカー/森永悟
(整理日2月24日)

ゲーム制作講座

●宮城県
光の封印/渋谷伸一郎
●群馬県
鸚鵡伝説/柄沢和明
RPG HAPPY 他③/井ノ川順二
●埼玉県
王様の耳はロバの耳/山川元
●兵庫県
しりとりす/伊藤孝
●愛媛県
DRAGON FIGHT/田中博樹
(整理日2月20日)

スーパー付録ディスク

今回はつごうによりお休み

以上417作品

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は[1]－② □－○	[1]ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) [2]FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) [3]CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) [4]その他( )
作品名		[ファイル名]
氏名	フリガナ ( )歳 男・女	ペンネーム ＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□－□□ 都道府県	フリガナ
☎	－ －	投稿日 1992年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい [雑誌名 年 月頃] いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。
はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名]
[参考にした作品名・記事名]
いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者] [歌手・演奏者]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名][SCREEN]
[ロードの方法]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9026

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

ⓐ1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

ⓑ一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

ⓒD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

ⓐ、ⓑ、ⓒのいずれも、規定(後述)の応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円〜5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの新しい賞(1992年4月号より)

●第2回ちえ熱賞(新人賞)

1992年7月号〜9月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。発表は10月号の予定。

●第1回TIM賞(作品賞)

1992年4月号〜9月号に掲載・収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。選考形式の詳細は未定。発表は11月号の予定。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎!)のオリジナルプログラム。FM音源使用のもの可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは107ページの下欄外「特典」を参照。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様（各ソフト3名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差しあげています。しめ切りは5月29日必着。当選者の発表は7月8日発売予定の本誌8月情報号で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR（A1ST）
⑤MSXturboR（A1GT）
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR（A1GT）を買う予定はありますか（1で⑤以外の人のみ答えてください）。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック（ジョイカード）
②ディスクドライブ（内蔵も含む）
③増設RAM（MEM−768）
④プリンタ
⑤データレコーダ（オーディオ用を兼用している場合も含む）
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器（音源モジュールも含む）
⑩どれも持っていない
⑪その他（具体的に記入）

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事（表2）のうち、おもしろく読めた（または役にたった）記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事（表2）のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク（表3）のうち、おもしろい（または役にたった）内容を順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク（表3）のうち、遊んで（見て）つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン（スーパーファミコンも含む）
②メガドライブ（マークⅢも含む）
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系（PC−286系も含む）
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他（具体的に記入）
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①The Iai−giri ②In a forest ③TOWER OF CAN ④3000m障害・改 ⑤はったおすぞ// ⑥block tower ⑦CHASE/コブ太くん ⑧The way to Return ⑨漢字須駆浪流苦意頭 ⑩砕// ⑪3D ⑫キュウリだ// ⑬SHOP ⑭A−MAN ⑮どれも気に入らない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①仮想敵 ②Run For……？ ③COSMIC RHAPSODY ④宇宙船 ⑤ファイナルファンタジーII ⑥悪魔城ドラキュラ ⑦イース ⑧ヘラクレスの栄光 ⑨どれも気に入らない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのすべしゃる
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥毎月買っているから
⑦その他（具体的に書いてください）

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください（それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで）。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	キャンペーン版大戦略II	10
2	らんま1／2	12
3	ブライ下巻完結編	14
4	ヨーロッパ戦線	16
5	ピラミッドソーサリアン（要「ソーサリアン」）	28
6	ピンクソックス8	108
7	コンチネンタル	109

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>プリンセスメーカー
3	<FAN SCOOP>キャンペーン版大戦略II
4	<FAN SCOOP>らんま1／2
5	<FAN SCOOP>ブライ下巻完結編
6	<FAN ATTACK>ヨーロッパ戦線
7	十字軍
8	BASICピクニック
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
12	<ファンダム>アル甲2
13	<ファンダム>あしたは晴れだ！
14	GTフォーラム
15	FM音楽館
16	ゲーム制作講座
17	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
18	FFB
19	GM&V
20	<GTフォーラム>MIDI三度笠
21	パソ通天国
22	ほほ梅麿のCGコンテスト
23	AVフォーラム
24	<FAN NEWS>ピンクソックス8
25	<FAN NEWS>コンチネンタル
26	今月のいーしょーくー情報
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すぺしゃる「プリンセスメーカー」
2	カミングスーン「シムシティー」
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	AVフォーラム
6	ほほ梅麿のCGコンテスト
7	パソ通天国
8	ゲーム十字軍
9	あてましょQ
10	MSX−DOS
11	オマケ
12	FM音楽館

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	ゲーメスト
4	ポプコム
5	マイコンBASICマガジン
6	ログイン
7	その他のパソコン雑誌
8	ゲームボーイ
9	ヒッポンスーパー
10	ファミコン通信
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	㊕スーパーファミコン
13	その他のファミコン雑誌
14	PC Engine FAN
15	月刊PCエンジン
16	㊕PCエンジン
17	メガドライブファン
18	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R−TYPE（アールタイプ）
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D（ヒーロー・オブ・ランス）
11	MSXView
12	F−1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャルシリーズ
18	キャンペーン版大戦略II
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフサウルス
23	クリムゾンシリーズ
24	激突ペナントレース2
25	幻影都市
26	コンチネンタル
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザナドゥ
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	水滸伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スーパーバトルスキンパニック
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM（MEM−768）
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG set 3
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイト
54	ドラゴン・ナイトII
55	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
56	NIKO^2
57	信長の野望<全国版>
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	信長の野望・武将風雲録
60	ハイドライド3
61	パロディウス
62	ピーチアップ各号
63	ViewCALC
64	秘密の花園
65	ピラミッドソーサリアン
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンダムライブラリー各号
69	ぷよぷよ
70	ブライ上巻
71	ブライ下巻完結編
72	フリートコマンダーII
73	プリンセスメーカー
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1−2−3
77	MIDIサウルス
78	μ・SIOS（ミュー・シオス）
79	ヨーロッパ戦線
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	らんま1／2
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ッせぇるすまん

●4月情報号の当選者の発表は56ページからの欄外で発表しています。

Wendy MAGAZINE

ピンクソックス8

いつまでも、忘れないでいてね…

新発売
4枚組
初回ロットのみ『ジグソーパズル』付き
¥8,400(税別)
それ以降は
¥6,800(税別)

これがピンクソックス8の初回ロットにしか付いていない貴重な『ジグソーパズル』だ！（500ピースB3版）

通信販売のお知らせ

(MSX版)

商品	価格
ピンクソックス創刊号，2，3	各3.150円
ピンクソックス4，5，6，7	各3.950円
ピンクソックス8 ・	7.300円
〃 (パズル付)初回限定ロット	9.000円
スーパーピンクソックス	5.300円
PSプレゼンツ,PSマニア,どしふんスペシャル	各3.950円

(98版)

商品	価格
ピンクソックス創刊号，2，3	各3.150円
ピンクソックス4，5，6，7	3.950円
まなみのどこまでイクの？	4.150円
ピンクソックスマニア	5.300円

(PSオリジナルTシャツ)

商品	価格
さやか，まなみ，ゆか，どしふん	各5.000円

※上記の表示価格は、すべて送料・税込みです。

通信販売のお申込み方法は、現金書留か定額為替、もしくは、郵便振替でお願い至します。

郵便振替の口座番号 東京8-656856
加入者名 ウェンディマガジン

● 返品はDISK及びパッケージの不良以外はできません。
● お申込後受付より一週間以内に発送いたします。

ウェンディマガジン
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-15-3
プリメーラ道玄坂521
TEL. 03(3780)6570

Tシャツのデザインです♡

PSファンのあなたなら、もうおなじみの半袖Tシャツです。

ブラック地
「さやか」のプリント

グレイ地
「まなみ」のプリント

ブラウン地
「ゆか」のプリント

ホワイト地
「どしふん」のプリント

♡98版「PSマニア」4枚組 ¥4,800(税別)発売中！

スタッフ募集 プログラマー&グラフィッカー募集中！
履歴書と作品をウェンディマガジンまでお送り下さい。

PHOTO by KATSUHIKO TOKUNAGA.

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION 大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1992 MICRO CABIN CORP.

湾岸戦争で登場した超最新ハイテク兵器が続々登場!

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場■地形には港を追加■ほぼ全ての航空機が武器交換可能■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入■新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新■ゲーム開始前に3ヵ国で同盟関係の設定可能

グラフィック監修:末永仁志

5月発売

MSX turbo R MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 S-RAM対応 ¥8,800(税別)

シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP.

あなた色に染まります。

声優はジャンプ放送局でおなじみの横山智佐

女の子がお話しするよ!

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。
豊かな未来、そして夢の実現。
史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

STAFF
Programming
伊藤勝巳、青木正二郎
Graphic
川口洋一郎、陣内靖弘、石川慎二
Sound
瓜田幸治

5/14発売

MSX turbo R MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 S-RAM対応 要漢字ROM ¥14,800(税別)

…ものはすき!

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

情報おもちゃ箱

F ファン F ファン B ボックス

なたねづゆが終わり、五月雨の季節、そして梅雨と、日本は雨の多い国だとひしひし思う。そこでカードゲームなどいかが、というわけだ。好評の周辺機器の紹介もある。お役に立てば幸いであ〜る。

BOOKS&CARD GAME 光栄の本2冊とカードゲーム

①ヨーロッパ戦線ハンドブック／シブサワ・コウ編著／1860円(税込)

今月も紹介している「ヨーロッパ戦線」の資料&攻略本。戦場のようすや、歴史の動きを読みものとして紹介したり、ゲームで必要なデータを収録。

②爆笑信長の野望／シブサワ・コウ編／1000円(税込)

歴史をパロってしまうバラエティ本。イラストあり、漫画あり、読みものあり。しかももし、信長が女だったら、双子だったら……というノリなのだ。

③ロイヤルブラッド・カードゲーム／シブサワ・コウプロデュース／2800円(税別)

ファンタジーの世界を舞台にしたウォー・シミュレーションをカードゲームに。宝石のカードを集めるのが目的。

↑これさえあればゲームにのめりこむこと間違いナシ

↑歴史で笑いたいならこれしかない。おかしな本？

↑2〜6人プレイ用。友だちを呼んで楽しもう！

APPLICATION TOOLS 役立ち周辺機器〜パナソニック編〜

右に紹介しているのが、現在手に入るパナソニックの周辺機器である。このほかにプリンタリボンやワープロ用紙が何種類もある。ショップに置いてないときは、取り寄せてもらうといいだろう。もちろんソニーやサンヨーのMSXでも接続可能。ワープロする人はプリンタを買わないと意味ないもんね。ぜひ、そろえてちょーだい！

↓カラーで48ドットの豪華プリンタ

↑写真やイラストの取りこみに便利だ！

■現在手に入るパナソニックの周辺機器

名称	品番	標準価格(税別)
48ドット熱転写カラー漢字プリンタ(接続ケーブル付)	FS-PC1	59,800円
ハガキフィーダ(上記プリンタ用)	FW-HFU1	9,800円
プリンタ・プロッタケーブル(外部プリンタ接続用)	CF-2505A	6,500円
イメージスキャナ(ワイドタイプ)	FS-RSU1W	24,800円
ハンディプリンタ	FW-PU1B	16,800円
インターフェイスカートリッジ(イメージスキャナ／ハンディプリンタ用)	FS-IFA1	9,800円
S映像コード(1メートル)	RP-CVS10	1,800円
〃　(2メートル)	RP-CVS10	2,100円
RGBマルチケーブル	FS-VC3011A	3,000円
連射式ジョイパッド	FS-JS222	2,500円
ジョイパッド	FS-JS220	1,500円
ワープロカートリッジ	FS-SR021	24,800円
MSX用マウス	FS-JM1-H	7,800円

※問い合わせ／松下電器産業株式会社情報機器本部ワープロ事業部☎06-908-1151(代)

そういえばFMパックの在庫もなくなったようだが、ショップで見かけることもある。だが、他のソフトのように値引きされていない。人気高いのね。

PRESENT さあ応募しなさい

①『ウォーリーをさがせ／』のアニメビデオの記念テレカ……5名様(提供／ポニーキャニオン)

②『三毛猫ホームズ』のCD発売記念のシール……20名様(提供／ポニーキャニオン)

ノートや手紙に名前を書いて使うとステキ♡。女の子向き。

③ファンダムライブラリー3……20名様(提供／編集部)

『香港』『PURE STAR』『DRAGON FIGHTER』他全50本収録。

④ファンダムライブラリー4……20名様(提供／編集部)

『たこの海岸物語2&3』『まものクエスト』『CHOPs』他全50本収録。

←ホコ天でこのかっこして歩いたら、どうなるだろう

↑かわいい名前シールが18枚もついてる。おちゃめでしょ

←見本として編集部に残っているものを特別放出

←本屋さんにないし、見本なので通信販売もできない

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは5月29日必着。発表は6月発売の本誌で。なおライブラリー③④は発送をもって発表とかえさせていただきます。

プレゼント係より

5月情報号当選者発表の分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」までの発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページの何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。なお、新規テレカはやっとでき上がりましたので順次発送します。遅くなりました。絵は木村明広氏のシニリアとルーシャオです。

応募券 FFB⑥

アンケートハガキより

●ガンバルぞ／4月号の「受験に全力投球してほしい。大変だけど見返りはかならずやってくる」というパボさんの言葉に、今年受験の私は大いに感動しました。なんだか大ファンになりそうです。よーし、ガンバルぞ！(大阪・浅川裕史)⇒さわやかなおたよりだがわたしはそんなにいい人ではない。思うままに唇に言葉をのせてみただけだ。しかし、もう5年もうんことかいっているのにハガキがたくさんくるのはうれしいぞ。あと10年は書ける。(パ)

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「パボ」係まで。②美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「パボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。
※あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

おはなしこんにちわっ

●「同式場で板前を務める山田浩さんとさおりさんはウェディングマグロに"入刀"。これからも板前としての腕を磨いていきたいと、毎日調理しているマグロに思いを託し、柳葉包丁を手にした」(中日新聞3月18日朝刊より)。ウェディングマグロはそれだけで変だが、90年12月号23ページの4コママンガを覚えている人は、マグロとケーキは何か特別な線で結ばれているのではないかと思うだろう。(愛知・三浦元喜)

生臭そうな結婚式だ。入刀すれば返り血をあびることこのうえないが、きっと妻のほうはいやだったに違いない。

●日ペンの美子ちゃんと記憶術の記子ちゃんが姉妹というのは本当だろうか。(兵庫・福本英樹)

ブルワーカーの"使用前"男性と小倉一郎が同一人物という話もあるが、ネタが古すぎたぞ。商売のかおりをにおわせるキャラクタが魂をもちはじめると怖そうだ。もはや利用価値のない、やせたトン子ちゃんや字がうまくなった美子ちゃん、宇宙を散歩して腰が立たなくなってしまったオノデン坊やや、顔はわからないが三菱や丸井の名字を持つ花子などの気持ちを考えるといてもたってもいられないぞ。

●テストの問題を考えるよりおはこんのネタを考えるほうがケタ違いに難しい、と思うのは、私だけだろうか。(大阪・田村健作)

本当はおもしろいことを書いてもらおうとはこれっぽっちも思っちゃいないのさ。わたしの書きたいことに辻褄のあうハガキを選んでいるだけなのだ。

●カメの「げんない」くんが、冬眠したまま永眠してしまったかもしれません。どうすればいいでしょう。確認するのがこわくって。(長野・小林淳)

お金や食べ物をくれる愛すべきおじいちゃんが、コタツでピクともしなくなっていたのを発見したときは、何も見なかったことにして出かけたが、ただ眠っているだけだった。かわいかったペットも死んでしまうとたちまちこわくなるものだ。しかしカメならば剥製にして壁に飾るという方法もあるぞ。おじいちゃんではムリだが。

●『暴れん坊将軍』の各パートに1つはある吉宗の求婚。いいところまでいくが、最後に将軍であることがバレ、"私は貧乏でもいいから寺子屋を開くのが夢"などといわれてフラレる、徳田新之介こと徳川吉宗こと松平健。やはり大地真央のようにはうまくひっかからない。(長野・中谷稔)

ワンセンテンスの長い文章だ。ところで松平といえばおはこんでもよくネタにされるが、何を書こうと本人にはわからないところがウレシイようでかなしいぞ。顔が濃い、踊りがへん、いくら書いてもこんなうんこみたいな本読んではいなそうだ。なぜだ松平。

●私はまだサザエさんにジャンケンで勝ったことがない。たまにしか見てないが今までのところ0勝14敗3引き分けといったところ。(鳥取・山中善清)

テレビと遊ぶ子どもを増やすというもっともよくないことをしでかしたサザエ。いつまでもアメ玉をのどにつまらせていればいいものを。しかし、わたしもやっている。このごろカツオもふつうに悩むようになり、むかしのように悪いカツオと良いカツオが戦う場面が見られないぞ。残念だ。

●ぱおぱおが嫌いと書くヤツが多いので好きだと書いてやろう。私は大人だ。ホモではない。(福岡・李香蘭)

そりゃあぱおぱおもうれしくも何ともないだろうが、5周年といえばその間ぱおぱおはパパになり、おはこんデスクもパパになり、創刊当時わたしはまだ成人式を迎えていなかったことをしみじみと思い出すぞ。まさかいまだにこんなことをしているとは考えもしなかった。わたしもママくらいになっていたかったぞ。イヤ、編集長を見て勇気を出そう。

●きんさんぎんさんだが、いい加減にしろよと思いつつ、ぎんさんは近所なので散歩シーンを見たいと思う。しかしミーハーと思われるのがシャクだ。CD、絵本の次はAVに進出か。(愛知・井上博登)

きっとカメと同じように、もうすぐ誰もかわいいとはいわなくなるハズだ。CDを買ったやつの気がしれないぞ。

松川哲郎三部作

➡火星フェノボス町・松川哲郎⇨"むーみぞ松川三部作。タイトルが秀逸だ。かってに漢字を作ってしまっているが雰囲気は伝わってくるぞ。「ここはハワイだカンボジア」にいたってはまったく意味不明だが強烈なコピーである(ノ)

神様

➡青森・上人一速⇨神様に救ってもらうまでもないぞ。MSX・FAN300万人読者(ちょっとウソ)がいるかぎり、えむえすえっくすは不滅だ。安心しなさい(ノ)

テ アンケートハガキより

●アヒル／先日うちの近くのアヒルが逃げ、せっかくの日曜というのにガキが近所迷惑なことに大声で泣き出すので、そこの家では時給100円でアヒル探しをしてくれといいだした。そこで私は探しに行き、50分で見つけたが、金はもらえず、近所の人々からは"お金のためにやるなんてサイテーね"といわれ、気まずい毎日です。(東京・矢作健太郎)⇨子どもの涙にだまされてはいけない。かわいそうすぎるのでテレカをさしあげよう。(パ)

1年も折り返し点の6月を迎えてしまった。6月といえば梅雨。CDにもカビが生えるというから、大事なGMアルバムの管理に気をつけよう。う～ん、いいことをいう(自画自賛評)。評：高田陽

5/21 MIDI POWER～X68000 COLLECTION ver. 1.0

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7602
価格	2800円(税込)
備考	

コナミのX68000版ゲームのサウンド・データをMIDI出力し、外部音源を使ってバージョン・アップしたというアルバムが発売される。収録ゲームは、『パロディウスだ／』『出たな〃ツインビー』『グラディウスII』の3タイトル(全53曲)。MIDIということで、ふつうのシンセ・アレンジよりオリジナルのイメージが色濃く残っている。根本を変えていないぶんオリジナル・ファンに対するアピールも強いし、オリジナルだけでは飽きたりない人も充分満足できる内容となっている。曲については今さら説明するまでもないか……？　とにかく、コナミGMのイメージがすでにできあがっている人にとっては、おそらくそのとおりの音が展開されているはずだ。期待と予想を裏切らないのは長所といえるが、同時に欠点にもなりうるので注意が必要。

5/21 nouvelle vague/ZUNTATA～G.S.M. TAITO7～

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00086
価格	3200円(税込)
備考	初回特典／B2ポスター付

大ヒットの前作『ダライアスII』の発売からじつに2年半の時を経て、ZUNTATAのニュー・アルバムがリリースされる。収録ゲームは、新音源搭載の大型シューティング『ギャラクティックストーム』と、2画面筐体アクションの『ウォリアーブレイド』。それぞれ、アレンジとオリジナルの両方を収録する。タイトルの「ヌーベルヴァーグ」とは、フランス語で「新しい波」の意。実際には1950年末～60年初頭に興った従来の技術にはとらわれない新しい映像文化のことだが、頭を柔らかく、自由奔放にGMのあり方を模索しようといった意味がこめられているのだろう。アドリブといえばライブのみに許された特権のような感じを抱くのがふつうだが、ZUNTATAサウンドではオリジナルにも不思議なアドリブ感がつきまとう。この解き放たれた感じが、彼らのサウンドの魅力の1つだろう。

5/21 甲竜伝説ヴィルガスト～消えた少女～

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4022
価格	2800円(税込)
備考	オリジナル・キャラクタ・ステッカー付

カードダス、ガチャポンなどで子供たちに人気、バンダイのオリジナル・キャラクタ『甲竜伝説ヴィルガスト』が今度はスーパーファミコン版RPGになる。そして、それにともなって制作されたのがこのアルバム。構成は、オリジナル完全収録(13曲)＋全曲分のメドレー・アレンジ(6曲)という、GMアルバムとしては理想的なものとなっている。アレンジ&打ちこみは笹原ノブスケ氏で、演奏はシンセサイザにエレキのギターとベースを追加した編成で行われている。シンセでエレキをやろうとするとどうしても音の厚みが足りず迫力不足となるので、聴く側にとってはうれしい選択だ。曲そのものは、プレイヤーの冒険心をかきたてるさわやかで勇ましい曲が多く、気持ちよく聴いていられた。このアレンジは、プレイヤーに快く受け入れられるものとなるだろう。

5/21 餓狼伝説&LAST RESORT/SNK

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00087
価格	1500円(税込)
備考	カラーロゴステッカー付

秀作が軒を連ねるSNKのNEO・GEOシリーズのなかから、人気の格闘アクション『餓狼伝説』と新作シューティングの『ラストリゾート』をカップリング盤にしてリリース。両者オリジナル完全収録にくわえ、SNKサウンド・チームによるラスト～のアレンジ曲も収録した。で、このアレンジだが、とにかくメチャかっこいい／　各旋律の役割分担が見事で、曲自体のもっているよさが充分に引き出されている。ジャンル的にはハード・ロックとフュージョンの中間といった感じだが、音色の選び方が絶妙で、曲としての安定感は非常に高い。また、演奏には生のエレキ・ギターやドラムが使われているので、音自体にチップでは出せない存在感がただよっている。さらに、シンセもシンセの領分を守って登場。しかも、手弾きで気合が違う。この感動すら覚えるアレンジ曲は、GMファン必聴だ／

5/25 エメラルド・ドラゴン

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	PSCX-1044
価格	2400円(税込)
備考	

ファンタジーRPGの超大作『エメラルド・ドラゴン』のアルバムがリリースされる。さまざまなパソコンに移植された人気作品だが、今回のアルバムはFM TOWNS版の発売に合わせたものだ。そのTOWNS版はCD-ROMなので、いわゆるオリジナル・サウンドはROMに録音された曲。アルバムには、それをシンセでバージョン・アップしたものを収録した。とにかく、メロディ・ラインもしっかりしていて音の質はかなり高い。しかし、全体的にシンセサイザ然とした音が多用された金属的なサウンドで、しばらく聴いていると疲れがきてしまった。まあ、これは好みの問題で、こういう音が好きな人にはたまらないのだろう。ただ、重厚さを出そうとして出てないといった感があるので、生楽器があればもっと地に足が着いたのに、という気もしてしまう。

●もう少し早ければ／89年、NHK通信教育で、コンピュータを学ぶことにしました。結果コンピュータに興味を持ったもの何の力もつかずバカバカしかったと思うのみです。御誌を知る機会がもう少し早かったらと思います。とはいっても我流ですので、御誌を完全に理解して読めるワケではありません。御誌の隆運を祈ります。(千葉・三屋信一)⇨70歳の方にも読んでいただいてるとは光栄です。まさかおはこんは読んでないと思いますが。(バ)

5/21 ニュー新幹線「のぞみ」ON

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	ビデオ(VHS)
品番	PCVP-10776
価格	3000円(税込)
備考	カラーHi-Fiステレオ/30分

このビデオは、3月14日のダイヤ改正から営業運転を開始したJR東海の誇る新型新幹線、のぞみ号の姿をとらえた作品だ。まえにも一見このコーナーになんの関係もなさそうなF1のビデオを紹介したことがあるので、察しのいい人は気づいたかもしれないが、映像のバックにS.S.T.BANDの曲が使われているのだ。最高時速270km/h、東京〜大阪間を2時間30分で結ぶという戦闘的なスタイリング。その雄姿と『アウトラン』の「スプラッシュウェーブ」、『スペースハリアー』の「メインテーマ」などの曲がマッチしている。

◐さっそうと登場したのぞみ号。ニュータイプが出るたびに顔がとんがっていく。アウトランの新幹線版がそろそろ出てもいいような

各社新譜情報

★ポニーキャニオン
〈6月19日〉……●ダークシールII/データイースト・ゲーマデリック⇨アクションRPGの2作目を、ゲーマデリックと萩生千夏氏のアレンジでおくる。萩生氏のボーカル曲やオリジナル・サウンドも収録。前作はバロック系のクラシカル・サウンドが好評だったが、今回ははたして？　CD1500円。
★ポリスター
〈6月25日〉……●ヴェインドリーム⇨グローディアから発売されているRPGのフルアレンジ・アルバム。オリジナル・サウンドをベースにした、シンセサイザによるバージョン・アップ曲を収録する。CD2400円。
〈9月頃〉……●(仮)スーパーリアル麻雀PⅣ⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。このアルバムも情報を載せつづけて満1年。こうなったら、1年8か月という某アルバムの記録を抜くしかないっ！
★東芝EMI
〈7月頃〉……●サイバリオン⇨EMIによってスーパーファミコンに移植されるシューティング。音楽はすべてアーケード版と違う新曲。作曲は松尾早人氏、音楽監修すぎやま・こういち氏。シンセがメインの全曲アレンジで、10〜12曲収録予定。価格未定。
★キングレコード
〈6月24日〉……●(仮)サウンド・ロコモーティブ⇨矩形波倶楽部、待望のセカンド。ギターの古川ともあき氏を中心としたバンド色の強い内容になる。全10曲中9曲がゲームに関係のないオリジナル曲。後の1曲は、GMをモチーフにした曲。CD3000円。●(仮)ファルコム・サウンド・カタログVol.1&2⇨ファルコム・レーベル5周年を記念して過去のアレンジ全250曲を一気に収録。Vol.1も2も2枚組。同時発売。価格等未定。
〈7月22日〉……●ドラゴンスレイヤー/J.D.K.⇨ドラスレ英雄伝説I&IIの2枚組アルバム。1枚目はGMの開発スタッフ、ファルコム・サウンド・チームJ.D.K.によるアレンジ。2枚目はJ.D.K.BANDによるアレンジ。価格等、詳細未定。
★ビクター音楽産業
<秋頃>……●(仮)スーパーワギャンランド⇨スーパーファミコン版アクション＋αゲームのアルバム化。詳細未定。●(仮)ビデオゲーム・グラフィティVol.8⇨収録ゲームなどまだまったく未定。
〈発売日未定〉……●ソルバルウ(ビデオ)⇨人気大型筐体シューティングのビデオ化。ポリゴンを使ったリアルな3D映像は、BGVとしても楽しめるだろう。収録時間等、詳細未定。
★NECアベニュー
<6月21日>……●プリンセスメーカー⇨MSXに移植が決まったガイナックスの子育てゲームのCD。原曲のイメージを損なわない組曲風のアレンジ・バージョン。全14曲収録予定。2800円。予約特典として赤井監督書き下ろしB2ポスターあり。
〈8月21日〉……●(仮)ウェンディ・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨ピンクソックスを中心に収録予定。価格等、詳細未定。
〈9月21日〉……●パーディー・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨MSXユーザーにはおなじみのパーディーのベストキャラクターズ。収録ゲーム、価格等、詳細未定。●(仮)エルフ・ベストリミックス⇨エルフ作品をオムニバス、フルアレンジで収録するアルバム。収録ゲーム、価格等、詳細未定。
★光栄
<7月25日>……●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史⇨あのジンギスカンの続編を光栄サウンドウェア化。大島ミチル氏の作・編曲によるフル・アレンジ・アルバム。予定価格2900円。●ベスト・オブ・光栄Vol.3⇨光栄作品の音楽をオムニバスで収録したベスト盤。収録ゲーム、価格等、詳細未定。

GM&V耳寄りコラム サイトロン歴代CDの売れ行き

'88年6月21日、『ニンジャウォーリアーズ』でスタートを飾ったサイトロン・レーベル。この3年11か月の間にリリースされた総タイトル数(CDのみ)は99枚と、さすがGM界のリーダー格といったところだ。私も、GM界の片隅に住みついて早4年。門前の小僧的な知識しかないが、サイトロンの売り上げベスト10を見ながらその歴史を振り返ってみたい。

さて、栄えあるサイトロンの頂点に立ったのは『ストリートファイターII』イメージアルバムだ。ストIIは、オリジナル収録盤も3位にランクインしている。さすがといえばさすがだが、空前の大ヒットを飛ばしたゲームのアルバム化ということもあるし、GMが一音楽ジャンルとして一般にも浸透した後の作品なので、やはりという感じがする。そのストII2枚にはさまれての2位は、ZUNTATAの『ダライアスII』。『ナイトストライカー』とのカップリング2枚組というかなりの強力作品で、これもうなずける。そして、注目のS.S.T.。ベスト10中6枚をランクインさせたのは貫禄だが、残念ながら3位までに入ることはできなかった。これはS.S.T.ファンには意外な結果だったのでは？　セガ最高の4位に入ったのは、アフターバーナー。ライブ後のアンケートでも必ず上位につける曲だけに、結果には納得がいく。とにもかくにも、順位は今後も変わるはず。サイトロンには、ドンドンよい作品を送り出してくれることをみんなで期待しよう。

◐第1位、ストリートファイターIIイメージアルバム

◐第2位、ダライアスII。シンプルでシブいジャケット

◐第3位、ストリートファイターII。キャラクタ勢ぞろい

サイトロン・ゲームミュージック・ベスト10(売り上げデータから)

順位	タイトル名	発売日	一言コメント
1	ストリートファイターII/カプコン・アルフライラ(イメージ・アルバム)	91.11.21	大ヒット格闘アクションのフルアレンジ・アルバム。ゲームの人気を再加速させた作品。
2	ダライアスII/タイトー・ZUNTATA	89.11.21	ダラIIとナイトストライカーの同時収録盤。2枚組でZUNTATAサウンドを存分に。
3	ストリートファイターII/カプコン・アルフライラ	91. 3.21	5ゲーム一挙収録のアルバム。ストIIのオリジナル・サウンドを40分ノンストップ収録。
4	アフターバーナー/セガ・S.S.T.BAND(G.S.M.1500シリーズ)	90. 6.21	アレンジとアーケード・オリジナル、SEを取り混ぜた100%アフターバーナーのCD。
5	ギャラクシーフォース/セガ・S.S.T.BAND	88. 7.21	タイトルほかアウトラン、スペースハリアー、アフターバーナーのアレンジも収録した。
6	ニンジャウォーリアーズ/タイトー・ZUNTATA	89. 6.21	他ゲームとのカップリング盤。昨年10月、ニンウォリだけの1500名盤シリーズも発売に。
7	スーパー・ソニック・チーム/セガ・S.S.T.BAND	89.10.21	Tアウトランの編曲者に野呂一生氏を迎えたことで、以後バンドは大幅に飛躍を遂げた。
8	パワードリフト&メガドライブ/セガ・S.S.T.BAND	88.12.28	名曲が数多く飛び出したパワードリフトほか、スペハリなどのアレンジを収録した名盤。
9	メガセレクションI/セガ・S.S.T.BAND	89.12.15	ファンタジーゾーンのニューアレンジが人気を集めたS.S.T.のベスト・アルバム。
10	アウトラン/セガ・S.S.T.BAND(G.S.M.1500名盤シリーズ)	92. 2.21	要望の多かったパッシング・ブリーズをついにアレンジし、ファンの心を射止めた作品。

※資料提供/ポニーキャニオン(92.3.31調べ)

アンケートハガキより

●祖父の名誉/4月号95ページの原田です。連風は284枚ではなく11284枚です。それにデネスブックではなく、ギネスブック(世界一を集めた本)に載っているんです。祖父の名誉のため訂正してください。(鹿児島・原田雄大)⇨デネスブックとは原田のハガキに書いてあったものだ。わざわざ説明してくれなくてもギネスブックのことだとはわかっていたが、からかってみただけだ。ごめんごめんぶー。(バ)

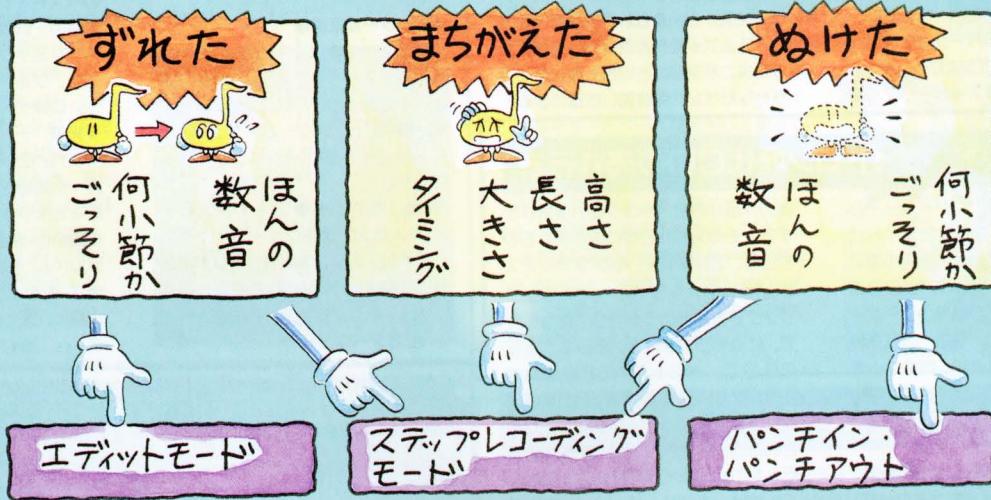
GTフォーラム

MIDI三度笠

GT、μ・SIOS、PSR-500のドタバタ道中

今回は細かいエディット編。何とおりもある音楽データのエディット方法のなかから、自分でやりやすい方法を見つけるには多少の試行錯誤が必要だ。いちばん能率的にできるように順を追っていこう。

付録ディスク →P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

第3回★切った貼ったのエディット編～その2～

エディットする箇所に応じて方法も3とおり

前回やってみたバランスなどの大きなエディットはできているものとして細かいほうへ移ろう。大きく分けると3とおりの方法があるので、その場に応じていちばんよい方法＝能率的な方法を選ぶことがポイント。聞いては直し、聞いては直しと、とにかく根気のいる作業だ。

おもに1音1音の最小単位のエディットが中心になるので、下の図を参考に試してほしい。いろいろな方法を知っておくことが、能率的なエディット法を見つける近道だ。

こまかなエディット方法いろいろ

音のエディットは、聞いて確認する時間が思ったよりもかかるものなので、なるべく、1かたまりごとに作業できるように方法を選ぶのがコツ。また、ずれたり、ぬけたりした音があまりにも多い場合は、入力しなおしたほうが速いことだってあるので、臨機応変に。その場合も、曲の最初から入力する必要はない。別トラックにその範囲だけ入力しておいて、後で元のトラックに貼りつけちゃえばいいのだから、納得いくまで試すことができる。便利な裏ワザを1つ紹介しよう。調号（♯や♭）のついている曲は黒い鍵盤を弾かなくてはならない。それをまず無視して、白い鍵盤だけ使って入力して、後からエディットモードでその音だけ指定して変えてしまう。これはなかなか便利。

こまかなエディット方法いろいろ
上のイラストは『μ・SIOS』の場合だけれども、基本的にはどんなソフトウェアも同じ。大きくエディットするモードと、1音1音エディットするイベントリストというモード、パンチイン・パンチアウトの3つは、ほとんどのシーケンスソフトに共通なもの。

付録ディスクのロード手順

今回はメッセージのみでデータは入っていません。今、MIDI三度笠のテーマ曲を原稿書きの合間に少しずつ作っているので、そのことについて報告します。何かのヒントに役立ったら嬉しいな……。1から曲を作るということは、方法はいろいろあるはずですが、まずは、どんな感じの曲にしたいか、カッコよくいえばイメージを決めておくことだと思います。

そこで、ドタバタ道中だから、そういった感じの部分がほしいな……とか、時代劇調で始めてから、バッとリズムを入れようかしら……という漠然としたものを集めて、1つの流れにかんたんにまとめてみました。それから、それぞれの部分のイメージに合うリズムなり、音色なり、メロディーなり何でもいいから1つだけは決めて、もう1度流れを考えました。あとはパーツごとに作ってつなげていったわけですが、その結果は次の号でね。

★初めて読む人のために★このコーナーはMIDIについて興味がある人、または全然知らないという人たちにのために、「MIDIって何をするのか」を誌上体験してもらおうという意味で始めました。第1回では音の入力のしかた、第2回では前回入力した音の大ざっぱなエディット方法、そして今回の細かなエディット方法へと進んできたわけです。じつはこういった、1つのものを作る過程は、絵でも作文でも料理でもすべて要領は同じだ、ということも理解してください。

音だってことばと同じ

「ソーサリアン」の曲とオープニングメッセージが、偶然にもピッタリ合ったので上下にならべてみた。フレーズの切れ目で、前後の音がつながらないように、1フレーズごとに最後の音の長さを少し短くする。どのくらい短くするのかはテンポによるので、たよりは自分の耳だ。極端なようだが、音の間違えよりも変なフレージングの方がよほど目立つ。流れが大切なのは文章もメロディも同じだ。

↓ はフレーズの切れ目

文章の例　愛というものは ↓ 人々の間には ほとんど存在しておらず ↓ この世界は ↓ 魔法や武器に支配されていた ↓

メロディの例

「ソーサリアン」より©日本ファルコム㈱　文章は「ソーサリアン」のオープニングメッセージより

1フレーズは文章の「、」や「。」と同じ

文章を読むときは、だれでも「、」や「。」のところで、いったん切ったり、ついでに息をしたりするはずだ。また、歌っているときには、ちょうどいいと思われるところでブレス(呼吸)をするはずだ。これらの呼吸はとても大切なもので、文章や歌がどのように生きて伝わるかにかかわる。人間は呼吸をしないと死んじゃうからという意味ではないので念のため。逆にそれらがないと聞いている人はわかりづらい。

音楽だって同じだ。上の楽譜を見てほしい。フレーズ1つぶんが「、」や「。」に区切られていて、それらの1かたまりが段落、さらに章となって曲を作っている。音の呼吸とはそういう最小単位のフレーズから章までのつなぎ方＝「間のとり方」のことをいい、とても大切なものなのだ。その呼吸と次に述べる抑揚が、曲の構成的なことも含めて混じり合うと、はじめてイキイキと音楽らしくなってくる。

音楽家はそれらの流れをどうやって表現するか、ということにしのぎをけずっているのだ。

▼「ソーサリアン」オープニングメッセージ

A long time ago, so long ago that memories did not exist. Love was not wide spread among the people and it was magic or might that ruled the lands.

↑「ソーサリアン」のオープニングメッセージの始めの部分。人気ゲームなので知っている人も多いはず。和訳はおとなりのサヤサに手伝ってもらった。3行目からの和訳が不思議にもメロディの流れとピッタリ合ったのだ

抑揚をつけてイキイキさせよう

上でもいったようにもう1つの大切なものが抑揚で、これがないと、1本調子でつまらない曲になってしまう。フレーズごと、かたまりごと、全体的なものと、それぞれに必要だ。

全体の抑揚というのは、たとえば、その曲の構成のなかでどこをいちばん盛り上げるのか、始まり方は静かにかハデめにか、また終わりは、という構成的な大きな抑揚。かたまりごとのほうも、スケールこそ違うが同じ意味。そして最小単位の1フレーズごとの抑揚は、下の楽譜の例のように1音1音につくものだ。これらは、いちばん盛り上げたい大きいところから手をつけていこう。そうしないと、引立て役のほかの所が定まらない。また、楽譜に見られる強弱記号(フォルテ、クレッシェンド等)は大きな抑揚の最低限の指定なので守ったほうがいい。

フレーズごとの抑揚

抑揚を表した高さぶんに音量を調節すると、自然ときれいに聞こえる。まず、このフレーズはこのくらいの音量、といったフレーズごとの音量を決めてから、なかの音を1つ1つエディットして抑揚をつける。フレーズと抑揚さえ気を使えばかなりリアルな表現だって可能。

「ソーサリアン」より©日本ファルコム㈱

抑揚のつけ方2とおり♪クレッシェンドの表現♪

●ベロシティを使う

			ベロシティ値
062-03-000	G3	012	064
062-03-012	G#3	012	064
062-03-024	A#3	012	074
062-03-036	C4	012	074
062-03-048	D4	012	084
062-03-060	D#4	012	084
062-03-072	F4	012	094
062-03-084	G4	012	094
062-04-000	G#4	012	104
062-04-012	A#4	012	104
062-04-023	C5	012	104
062-04-034	D5	012	104
062-04-045	D#5	012	110
062-04-056	F5	012	110
062-04-066	G5	012	114
062-04-076	G#5	012	119

●ボリュームでコントロールする

		ボリューム値
062-03-000	cnt/007	064
062-03-024	cnt/007	074
062-03-048	cnt/007	084
062-03-060	cnt/007	094
062-04-000	cnt/007	104
062-04-045	cnt/007	110
062-04-066	cnt/007	114
062-04-076	cnt/007	119
Data End		

写真はストリングス(バイオリンなどの弦の合奏)の音が細かい音符でかけ上がる部分。2とおりの方法はそれぞれ効果が違う。ベロシティ値を使うと、音量的な変化のほかに、ピッチ(高さ)や、音色の変化を得られる音色が多い。写真左はベロシティを使って、音量と共にだんだんキツくなる音色の変化の効果を得ている。曲の流れが変わるときのきっかけに使うと、インパクトが強くて効果的だ。また、写真右はボリュームのみでコントロールしているので、音量の変化のみの効果を得ることができる。1つの音色でもベロシティによって変わることを利用して、ちょうどいいと思うベロシティ値にそろえてしまってから、ボリュームでコントロールする方法もある。両方の変化を混ぜて使うことだって多い。音色や使う場所にもよりけりだけど、いろいろ試してみると、思わぬ効果が得られるかも。

宿場町

★タモリの「デジタモドン」★最近おもしろいのがこれ。「タモリの音楽は世界だ」(テレビ東京、土曜日夜10時)という番組のなかでもMIDIは活躍している。それがなんと、クイズのなかで、早回し、遅回しをして曲名をあてるというものなのだ。MIDIにしてみれば、そんなことはテンポを変えるだけなので朝飯前だけど、もしテープだったらそうはいかない。ピッチ(高さ)が変わってしまうので、元のふんいきまで変わってしまうのだ。MIDIの活躍ぶり、見たことあるかな?

★ボリュームでコントロールする方法★MIDIにはコントロールナンバーというものがあって、その7番がボリュームを扱っている。『μ・SIOS』を使った手順は、ステップレコーディングモードで、入れたいタイミングにパソコンキーボードから、CTRL+C、7のキーを押してリターン。次に0〜127の間の数値でボリュームを指定するだけ。あとは入れたいタイミングごとに、それをくり返せばよい。

宿場町

★コンピュータミュージックの最も良い勉強方法★何といってもシミュレーション。どんな曲でもいいから、その曲の1フレーズをそっくりマネしてみよう。音色から、音の長さ、抑揚、響き方まですべてをだ。どうしたら、同じように鳴らすことができるか、ということを知ることは、どこをどういじると、それができるかがわかることなので最高の勉強方法だ。本格的にやりたいという人は、こういうことの積み重ねが大切で、その蓄積量が少ないと曲つくるにも大変。勉強するなら今のうち。

ゲートタイムとデュレーション

同じ意味。ソフトウェアによって呼び方が違う。前号で、音の長さを「デュレーション」と図に示した。ところが『μ・SIOS』のマニュアルでは「ゲートタイム」になっていたので、こちらにした。まぎらわしくなってごめんなさい。

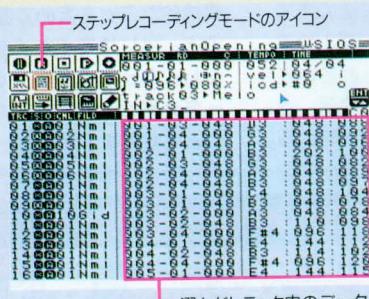
音の5つの要素がぜーんぶつまっているステップレコーディングモード

それでは、フレーズ、抑揚を考えた上で細かなエディットにはいろう。復習として、右に音の5要素をまとめてみた。音楽の最小単位である1音に必要なものたちだ。要素⑤の変化のさせ方については次回に予定しているので今回は無視していい。

残りの4つについてはぜひ覚えてほしい。これらの基本的なことがわかっていれば、始めにいった3とおりのエディット方法とあわせて、どこをどうエディットするかもわかるはずだ。

下にくわしく図と説明をのせたのでみてほしいが、ようは慣れなのだ。「どのタイミング」に「どんな音」を出すかというときの、「どんな音」の種類がわかっていればよい。

音の5要素

- 要素①タイミング
- 要素②高さ(ド、レ、ミ、……)
- 要素③長さ(ゲートタイム)
- 要素④強さ(ベロシティ)
- 要素⑤変化のさせ方

『μ・SIOS』のステップレコーディングモード　～音の要素がすべて表示される場所～

1音1音に対しての情報を要素として分けたが、本文のとおり、今回は4つだけ覚えてしまえばいい。いちばん重要なのは、どのタイミングに、どんな音(高さ、長さ、強さ)を鳴らすかということ。下の拡大写真の左下半分はタイミング、右下半分がどんな音かにあたる。基本的にシーケンスソフトの中身はどこのメーカーのものであろうと分解能以外は共通なのだ。写真のような音の要素が書きこまれている所をイベントリストと呼ぶメーカーもあり、ここで1音1音入力することもできる。

写真の説明

- タイミング　※要素①
- 音の長さを指定
- 分解能(指定した音の長さ)
- ゲートタイム(実際に音が鳴る長さ)　※要素③
- ノートナンバー(高さ)※要素②
- ベロシティ(強さ)　※要素④

※の数値がトラック内にデータとして書きこまれる

タイミング
音楽では、何小節目の何拍目の何クロック目と、3つ合わせたものをさす。

クロック
『μ・SIOS』の場合は4分音符の分解能が96クロックなので、4分音符は96きざみの時間単位で進む。

ノートナンバー
音の高さのこと。ドレミをアルファベットのA～Gであらわし、さらにどの高さのドレミかを指定するために、アルファベットの後ろに数字を付ける。数字が大きくなるほど高い音になる。また、0～127の数値であらわす方法もあり、たとえばまんなかのドは60。ただし、楽器メーカーによって60の音は＝C3だったり、＝C4だったりと、一定していないので、注意が必要。

ゲートタイム
実際に音を鳴らしている長さ(時間)。同じ音符でもスタッカートとスラーでは鳴らしている長さが違うのでそのこと。

ベロシティ
正確には鍵盤を押す速さ。強さや大きさも含まれると思っていい。

小節　ビート(拍)　クロック　テンポ　拍子

現在表示しているトラック
入力したデータが表示される
グラフィックキーボード
指定したトラック内のデータ

001-03-048 D3 :048 :088
001-04-000 G3 :048 :092

小節　ビート(拍)　クロック　ノートナンバー(要素②)　ゲートタイム(要素③)　ベロシティ(要素④)
タイミング(要素①)

4つの音の要素が明確に分かれて並んでいるのが、右の拡大写真からわかると思う。ここでデータを細かくエディットする。

強さと大きさの違いって?

こういうのって、すごく困ってしまう。一般的に「強さ」には大きさも含まれると思っていい。また、楽器によって強く演奏するとキツい音になったりするが、そういう意味では音色的な変化も含むのだろう。MIDIではベロシティとボリュームを使って表現しよう。

ステップレコーディングモードでもエディット方法は3とおり

得手不得手より、場所によって使いわけるほうが便利。鍵盤はスイッチのようなものだということを思い出してほしい。

1. パソコンキーボードによる数値入力
2. グラフィックキーボード
3. キーボード(鍵盤)

キーボードでらくらくステップ入力

MEASUR RD C
001-02-000
=048 080%
track03 Mel
IN E3G3C3
01 1Nml 001-03-048
02 2Nml 001-04-000

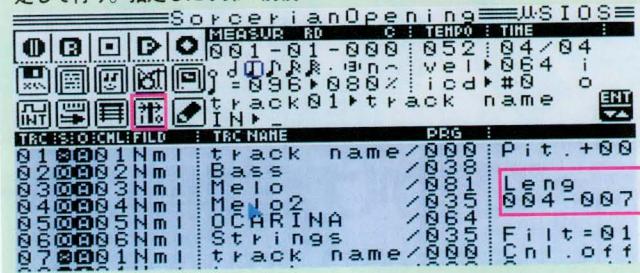
和音入力は最高に楽にできる。なんせ、タイミングさえ指定したら鍵盤を押すだけ

★らくらく入力、エディット方法★和音はけっこう弾くのがむずかしいので、キーボードを使ったステップレコーディングにすると楽だが、それに対してメロディーのほうはリアルタイムレコーディングのほうがいい。こういう重要な部分はいきなり数値では計れないものなので、感覚的に手で弾いたほうが曲の感じをだせるからだ。また、和音の場合は何小節か入力したらベロシティ等も調整してコピーして貼り、後で音の高さを変えたほうが速いこともある。

まだまだある便利なエディット方法

90ページの図にある「パンチイン・パンチアウト」はレコーディングでもよく使われる、変えたい場所のみ入れ替えてしまう方法。右に説明をのせておく。

パンチイン・パンチアウトは前に入力したデータを消してしまう。いらない(間違った、抜けた)データなら構わないけど、ちょっと迷っているときには使うのが恐い。そこで便利なのが、トラックわけをして聞き比べる方法(前回説明)だ。数小節程度のエディットならとても楽なので説明しよう。

まず、迷っている部分(以降「迷」に省略)を別トラックの同じタイミングの小節にコピーしてから、消す。それとは別トラックに「迷」と同じ小節に新たに入力。これで「迷」の場所ぬきのもの、「迷」のみ、その別バージョンの3つのトラックができる。あとはオン・オフで切り換えて聞くだけ。

パンチイン・パンチアウト

部分的にリアルタイム入力しなおしてしまう方法で、小節単位で指定して行う。指定した小節の前後をモニターしながら入力できるので便利。書き換える方法なので、元のデータは残らない。

今までのまとめ

今回までのことさえ知っていれば、MIDIでの曲作りはほとんどできてしまう。後は、できるだけ手で弾いて入力したほうがいいということ。なぜなら、メロディーのような表情(呼吸、抑揚)がいちばん大切な部分をステップレコーディングで入力してしまうと機械的になって、後でエディットするときには、1からやり直すのに近いくらいの手間がかかってしまうことが多いからだ。リアルタイムレコーディングで数小節ずつ作って、は、貼り付けていったっていいのだから、方法次第ということだろう。

ちょっと欲をだして、さらに知っているほうがいいと思われる方法、音の変化のさせ方や聞こえてくる場所についてを次回のエディット編その3に載せるつもりだ。これで切った貼ったのエディット編は完璧だ!

分解能の復習

『μ・SIOS』の4分音符の分解能は96なので、下のとおり。タイでつながっている音符たちの場合は、それぞれの分解能を足したものが、長さになる。あとは奏法によって、ゲートタイムが決まる。下にある音符はそれぞれの数字のクロック単位で置かれ、ゲートタイムで鳴る長さが決まる。

𝅝 , 𝄻 =384

𝅗𝅥 , 𝄼 =192

𝅘𝅥 , 𝄽 = 96

𝅘𝅥𝅮 , 𝄾 = 48

𝅘𝅥𝅯 , 𝄿 = 24

𝅘𝅥𝅰 , 𝅀 = 12

続々登場! 発売予定のMIDIソフト

MIDIソフトウェアがビッツーより6種類発売されるので①ジャンル②対応機種③発売メディア④価格⑤発売日の順に紹介する。

ミディコン
①ツール②MSX2③3.5″2DD④9800円⑤4/17
おまちかねのMIDIコンバートソフト。98シリーズの「ミュージ君」「ミュージ郎」用に作られたMIDIデータや、マッキントッシュ等で作られたスタンダードMIDIファイルを『μ・SIOS』や『MIDIサウルス』で使用できる形に変換するためのツール。また、『μ・SIOS』のデータを『MIDIサウルス』で使用できる形に変換する(ただし、8トラックまで)。注意点として、3.5″2DDディスクを使用し、サブディレクトリ中のソングデータ(拡張子がSNG)ファイルをルートディレクトリにコピーしておくこと。操作はいたってかんたん。

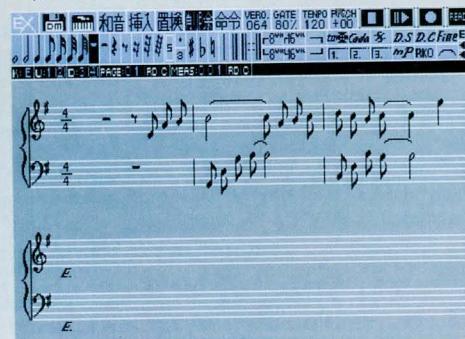
サウルスランチ MIDI #2
①データ集②MSX2③3.5″2DD④3400円⑤5月中旬
『μ・SIOS』『MIDIサウルス』用のクラシック曲データ集。

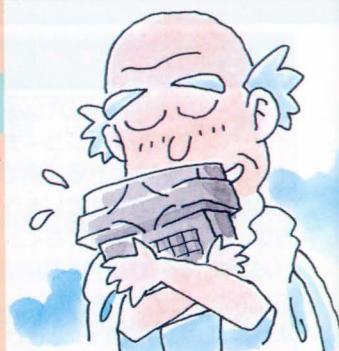
μ・NOTE(μ・SIOS S3/02)
①ツール②MSX turboR③3.5″2DD④2万9800円⑤5月中旬
『μ・SIOS』用譜面入力シーケンスソフト。

MIDIカラプレイヤー(μ・SIOS K3/04)
①ツール②MSX turboR③3.5″2DD④9800円⑤5月下旬
MIDIカラオケ。再生専用ソフトで、『MIDIサウルス』『μ・SIOS』『グラフサウルス』のデータを読みこみ可能。

μ・NOTE Jr.(μ・SIOS S2/13)
①ツール②MSX2③3.5″2DD④1万9800円⑤6月下旬
『MIDIサウルス』用譜面入力シーケンスソフト。

シンセサウルス Ver.3.0
①ツール②MSX2③3.5″2DD④1万2800円⑤7月中旬
FM音源用シーケンスソフトでMIDIにコンバートもできる。

問い合わせ
㈱ビッツー
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14
東久パレス神宮401
TEL.03(3479)4558

●MIDIカラプレイヤー

カッコいい! 再生専用ソフトなので、いろいろなデータを読める。『グラフサウルス』のデータもバックの絵に読みこめるそうだ

●μ・NOTE

これで『μ・SIOS』は強い味方を得た。マウスで譜面入力して再生できるので、曲を目で確認しながら作れるのがうれしい

宿場町

★『幻影都市』+『μ・PACK』のSTユーザーへ★STユーザーはMIDI音源を鳴らすためには『μ・PACK』が必要なのだが、『幻影都市』のほうが先に発売されたので『μ・PACK』には対応していない。あたりまえの話である。ところが、『幻影都市』をMIDIで聞きたいというSTユーザーが増えてきたので、マイクロキャビンでは『μ・PACK』を買ったユーザーのために、「希望であれば、パッケージのなかに入っている『ユーザーサポート依頼書』にそのことを書いて送ると、『μ・PACK』に対応させた『幻影都市』を送ります。だいたい、申し込みが届いてから1週間ほど時間がかかります。」ということになった。しかも無料でだ。よかったネ。

てとりあしとり道場

★便利なトラック分けのワザ★和音入力のもう1つのワザを紹介しよう。ギターのジャラララーンと鳴る和音のようにタイミングが少しずれているタイプの場合だ。これがたくさんあると、エディットするにも何が何だかわかりにくい。そこでもし、3和音だとしたら、3つトラックを使おう。まず和音のてっぺんの音だけ入力。それを2つのトラックにコピーしてそれぞれの高さの音に変える。その2つのタイミングがてっぺんの音より前に鳴るようにそれぞれエディットする。

MSX FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

まだまだパソ通しているMSXユーザーの数はすくない。そのすくないMSXユーザーはどんなふうにパソ通を利用しているのだろうか。

ネットで見かけるMSXユーザーたち

パソ天ではなるべくMSXに関わりの深いコーナーを中心に紹介しているのだが、先月の草ネット特集につづいて今月は大手ネットで見つけたMSX専用のコーナーをいくつかのぞいてみたのだ。

たいていのネットにはコンピュータがテーマのコーナーがある。ネットワーカーは元来、パソコン好きな人が多いのでこういったコーナーは人気が高く、話も盛り上がる。ほとんどが自分の持っている機種のコーナーへ行くので、持っていない人にはついていけない話題が多い。しかし、それだけに共通の仲間意識があるといえる。そして、MSXのコーナーはというと、やっぱりMSXユーザーがたくさんいたりする。

そこで、そういうMSXユーザーの温床(おんしょう)になりそうなボードをもうけているネットワークを下に掲載した。つごう7局のネットのうち、今回は4局のMSXボードでMSXユーザーを対象にしたアンケートを行った。アンケートを実施したネットは『EYE-NET』、『J&PHOTLINE』、『新アスキーネット』、『ニフティサーブ』の4局である。結果は次ページにつづく、のである。

ネットワークタウンページ

今回紹介するネットはMSX専用のボードやコーナーがあるネットワークばかり。どのネットでもMSXのコーナーがあるとは限らず、どうしても大きな有料ネットばかりになってしまった。無料ネットも2局紹介したのだが、ホストの所在地はどちらも東京で地方の人には申し訳ないことになってしまった。ただ、MSXに関しての情報がほしい人はこの7局いずれかのIDを取得するべきだろう。

★ EYE-NET（アイ・ネット）

問い合わせ先：フジミック・EYE－NETセンター☎03-3357-1738 〒162 東京都新宿区河田町3-1フジテレビ第三別館
アクセスポイント：Tri-P、TYMPAS、DDX-TP利用可能

●プロフィール
入会金：1000円
年会費：6000円
支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし
運営時間：5：00～翌朝4：00
メンテナンス：毎日4：00～5：00（ほかにボードにて告知）
会員数：2万人
開局日：1986年4月23日
入会方法：上記問い合わせ先に申込書を請求するか、アクセス番号0990-348-288でオンラインサインアップしてください。

●MSXとの関わり
『MSXユーザー広場』は将来のMSXについてネットワーカーの熱心な意見が数多く寄せられている。フリーウェアなどは『P.D.S.』のコーナーにまとめられている。

★ J&P HOTLINE（ジェイ・アンド・ピィ・ホットライン）

問い合わせ先：上新電機内J&P　HOTLINE事務局☎06-632-2521 〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋西1-6-5
アクセスポイント：全国89か所

●プロフィール
入会金：3000円（スタータキット購入代金で充当）
アクセス料金：3分につき20円
支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし
運営時間：5：00～翌朝2：00
メンテナンス：毎日2：00～5：00（ほかに毎月第三月曜日1：00～12：00）
会員数：3万5700人
開局日：1985年7月1日
入会方法：J&P各店でスタータキットを購入してください

●MSXとの関わり
MSX専用のSIGが用意されていて、その名も『MSX-SIG』での話題の中心は常にゲームに関すること。最新のゲームからレトロゲームまでさまざまな話題で盛り上がっている。

★ 新アスキーネット

問い合わせ先：アスキー・アスキーネット事務局☎03-3486-9661〒107-24東京都港区南青山6-11-1
アクセスポイント：全国24か所

●プロフィール
入会金：3000円
アクセス料金：月額2000円（5時間以内の利用料金）＋3分につき20円
支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし
運営時間：24時間
メンテナンス：毎週水曜および毎月25日の11：00～17：00
会員数：7万5000人
開局日：1985年5月
入会方法：上記問い合わせ先に申込書を請求するか、パソコンショップで発売中の「アスキーネットスタータキット（5800円）」を購入してください。

●MSXとの関わり
3月30日より、ACS、PCS、MSXといったネットを統合して新アスキーネットとしてスタートを切った。それまでのアスキーネットMSXにあったボードなどは受け継がれている。

◉ちょっとパソQ

ぼくは最近F１に凝っているのですが、F１の情報をテレビよりもはやく手に入れることができますか？（栃木県／渡辺敦・16歳）☆答えはもちろん、「できます」です。たとえば今回も紹介したニフティサーブではマンガ家のすがやみつる氏がシスオペをしているフォーラム『モータースポーツ』ですがやみつる氏みずからF１の開催地へ行って実況生中継してくれる。

ネットワーカー質問状

つづき、である。アンケートは全部で10問、ボードへの掲載期間は3日間と短かったのだが、それでも回答数は50人を超えた。予想外のMSXユーザーの健闘ぶりに、びっくりしてしまった編集部であった。

質問1　MSXを使ってパソコン通信している
はい――68%
いいえ―32%

MSXユーザーであってもMSXでパソ通しているとは限らない、という結果が出た。すくなくとも80%くらいはMSXを使ってパソ通しているんじゃないかと思っていたのが……。

質問2　なぜMSXを選んだのですか
1位――安価だから(34%)
2位――好きだから(14%)
3位――扱いやすそうだから(11%)

ここでの注目は「好きだから」と答えた人が14%もいることだろう。ちなみにその他は「ほかに持ってないから」。

質問3　MSXに満足していますか
している――35%
していない―65%

スピードがおそいだの、おもちゃみたいだの、いろいろいちゃもんをつけられるMSXだが、ユーザーは意外に満足していたりする。

質問4　MSXのどこを改善してほしいですか
1位――記録媒体(40%)
2位――グラフィック能力(28%)
3位――処理速度(25%)

でもやっぱり、改善してほしいところはたくさんあるみたい。なかでも2HDディスク化を望む声が大きかった。その他では2ドライブ化やRS-232Cインターフェイスの内蔵などが要望の大きかったところだ。

質問5　なぜパソコン通信をはじめたのですか
1位――たくさんの人と知り合えそうだから(40%)
2位――フリーウェアがほしかったから(34%)
3位――仕事に必要だったから(11%)

その他でおもなものは「MSXの情報がほしかった」、「文字でコミュニケートできるから」、「フリーウェアをアップしたかったから」といったところ。なかには「友人がモデムを貸してくれるというので、借りてやってみたら、はまった(ニフティサーブ／いたろう)」という親切な友達を持っている人もいた。また「なかだるみ状態になっていたパソコンへの興味を奮い起こすための刺激として(ニフティサーブ／渡辺正之)」などという自分に厳しく(?)さらなる挑戦を課す前向きな人もいた。これには頭が下がる。

質問6　月にどのくらい電話代がかかりますか
1位――1万円以上2万円以内(40%)
2位――5千円以上1万円以内(30%)
3位――5千円未満(11%)

この質問がいちばん気になっていたのよ。最高額は月6万円位、次点が5万円位、……これはたまらない。有料ネットでは、さらにアクセス料までかかってしまう。だからこんなグチも出てくるというもの「チャットで盛り上がっても自主制限などしなくては破産に陥るのと、大規模なネットでフォーラムが多すぎてROMすらできない(ニフティサーブ／元山義昭)」

質問7　パソコン通信でどんなことをしますか(複数回答)
1位――ボードでの情報交換やおしゃべり(100%)
2位――フリーウェアのダウンロード(91%)
3位――チャット(63%)
4位――FAXサービス(20%)
5位――データベース(17%)

やっぱり「ボード」、「フリーウェア」、「チャット」はパソ通の三種の神器といったところのようだ。このほかのサービスでよく利用されているものは「メール」、「オンラインゲーム」、「ショッピング」、そして「オフ会」なんていうのもあった。サービスとはちがうかもしれないが、ネットの楽しみの1つではある。

質問8　パソコン通信をしていて困ることはなんですか(複数回答)
1位――ホストのスピードがおそい(51%)
2位――混んでいてつながらない(43%)
3位――メニューがわかりにくい(31%)

このほかではやはりダントツなのが「電話料金がかかる」というのと「アクセス料金がかかる」の2つ。両方まとめて「お金がかかる」となげいているネットワーカーもいたりして、みんな苦労しているのだ。

質問9　あなたにとってパソコン通信はなんですか
1位――趣味(60%)
2位――生活の一部(30%)
3位――仕事の道具(6%)

パソ通をこれだけ利用すれば、元が取れるかもしれない。「最高の情報網。5感、6感に続く7つ目の感覚。頭脳の延長(ニフティサーブ／Fみらあ)」

質問10　これからもパソコン通信をつづけますか
はい――100%
いいえ―0%

最後の質問は作為的な気もするが、きれいにしめくくったということで許してちょうだい。というわけで、次回アンケートがあったらよろしく。

★ Natume NET
(ナツメ・ネット)

問い合わせ先：ナツメ出版企画☎03-3292-2336 〒101 東京都千代田区神田神保町1-52
アクセスポイント：1か所

●プロフィール
入会金：なし
アクセス料金：なし
運営時間：24時間
メンテナンス：随時
会員数：4700人
開局日：1986年5月
入会方法：上記問い合わせ先に申込書を請求してください。

●MSXとの関わり
このネットは今月、紹介しているフリーウェア「NT」の作者MERONさんがいる。メインメニューから電子掲示板→ハードウェア→MSXの順におりていくと、活発な書きこみが見られるだろう。MERONさんはグラフィックローダー「MAG」のMSX版の作者としても有名で最近(といっても原稿を書いている現在は4月4日)PICローダーを完成している。そのせいだろうか、グラフィック関係の話題が豊富なボードだ。

★ ニフティサーブ

問い合わせ先：ニフティ・メンバーサービス部☎03-5471-5806 〒140 東京都品川区南大井6-26-1 大森ベルポートA館
アクセスポイント：全国144か所

●プロフィール
入会金：無料
アクセス料金：1分につき10円
支払い方法：クレジットカードおよび銀行口座引き落とし
運営時間：24時間
メンテナンス：毎月1日(2：00～7：00)
会員数：30万人
開局日：1987年4月15日
入会方法：メンバーパック、イントロパックを購入してオンラインサインアップ。クレジットカードが必要です。20歳以上の方(学生は不可)はNIFTYカードを作ることもできます。未成年者でもご両親のカードで入会できます(ファミリーアカウント)。

●MSXとの関わり
MSXフォーラムにはフリーウェアからボードまでMSXの話題が中心の専門コーナーがあり盛り上がっている。

★ PC-VAN
(ピィシー・バン)

問い合わせ先：NEC・PC-VAN事務局☎03-3454-6909 〒108-01 東京都港区芝5-7-1
アクセスポイント：全国134か所

●プロフィール
入会金：3000円(マニュアル含む)
アクセス料金：1時間につき400円
支払い方法：クレジットカードまたは銀行口座引き落とし
運営時間：24時間
メンテナンス：毎週月曜2：30～3：30(ただし第3月曜は6：30まで。また、第3火曜は2：30～8：30)
会員数：約37万3000人(3月末現在)
開局日：1986年4月
入会方法：上記問い合わせ先に申込書を請求するか、オンラインサインアップ専用フリーダイアル0120-009896でオンラインサインアップしてください。

●MSXとの関わり
フリーウェアのダウンロードからボード、会議室(チャット)までMSXに関係するサービスがひとまとめにされている。メインメニューからSIG→SIG探検／→コンピュータ/科学→パソコン→That's！MSXと選択していくのだ。

★ LAOX Jr. NET
(ラオックス・ジュニア・ネット)

問い合わせ先：LAOX The Computer館システム営業部LAOXNET係☎03-3258-4186 〒101 東京都千代田区外神田3-1-15The Computer館2ビル6階
アクセスポイント：1か所

●プロフィール
入会金：なし
アクセス料金：なし
運営時間：24時間
メンテナンス：随時
会員数：3000人
開局日：1986年5月
入会方法：アクセス番号03-3255-8801へゲストでアクセスして(ゲストID:LAOX1001、ゲストパスワード：GUEST)オンラインサインアップしてください。

●MSXとの関わり
このネットは今月、紹介しているフリーウェア「AEG」の作者AEGさんがいる。メインメニューからBBS→COM→JBMSXの順におりていくと、活発なボードにたどりつく。一方、フリーウェアはBBS→LAOXとたどっていくのだ。

◉ちょっとパソQ

ボードに長い文章を書きこむとき、ディスクに書いたものを用意しておいたほうがいいとどこかに書いてありましたけど、どんなソフトを使って書けばいいのですか。(埼玉県／川井陽子・17歳)☆MSXのネットワーカーのほとんどの人が本体に付属のワープロソフトで書いている。まれに、MSX-DOStoolsに付属していたエディタなどで書いている人もいるようだが……。

THE LINKS INFORMATION PAGE

今月の目玉★パソコン情報局

MSXについて知りたいことがあったら、「パソコン情報局」へ行ってみよう! このコーナーはパソコンに関して話し合おう、というBBSなのである。リンクスにアクセスしたら、BBS→企画BBS→パソコン情報局と選択していくと「メインコーナー」、「MSX相談室」、「プログラマールーム」の3つのコーナーメニューに行きつく。

3つのコーナーのなかでもメインコーナーはいちばん盛況でDOSの話題やフリーウェア、それもCGに関する話題が中心。パソ天でフリーウェアをはじめて体験した人も多いようで、ビギナーの質問にベテランが親切に答えていた。MSX相談室にはファンダムでおなじみのGENさんがいた。マシン語講座なんかをやっているみたい。プログラマールームはやっぱりプログラムに関するQ&Aが多い、BASICをはじめとしてCやアセンブラなどの質問に親切に教えてくれる人が集まっているので安心というわけだ。

パソコン情報局

1 メインコーナー
2 MSXそうた゛んしつ
3 フ゜ロク゛ラマールーム

パソコン情報局のコーナーメニュー。3つのコーナーがある

SL7BA、ハ゜ソコンし゛ょうほうきょく:メインコーナーへようこそ!ここは、ハ゜ソコンにかんすることた゛ったら、なんて゛もOK!っていうホ゛ート゛なんた゛ったら、なんて゛もOK!っていうホ゛ート゛なんた゛。MSXや、ほかのハ゜ソコンのケ゛ームのこととか、ハート゛のこと、そしてすこしムス゛カシイはなしなと゛・・て゛も、あんまるかたっくるしくかんか゛えることなんてないからね!みんな、テキトーに、かるくかいていってもらえたら、うれしいて゛す。ま、ときとしてサ゛ツタ゛ンか゛メインになっちゃったりもするけと゛、ゆるしてね。それて゛は、いさ゛、ハ゜ソコンのせかいへ・・・・
　　　　コミュリータ゛ー:し゛ゅん(6902696)

コーナーの趣旨というか、方向性みたいなものはボードの最初に書きこまれている

MSX・FANのボード★めいおうせい通信

6月号の発売日は5月9日だから、めいおうせい通信をのぞいたのはもうかれこれ2か月まえということになる。だからね、LARクンのいうように無視していたわけじゃないのだよ。めいおうせい通信に書きこまれているメッセージはすべて読んでいるんだけど、掲載されるかどうかは内容しだいだったりするからねー。

とはいえ、LARクンのグチも掲載したことだし……、そのグチのなかで話題になっている、むじゃきクンのメッセージも掲載しておこう。ふむふむ、11月号を手に入れられたそうで、おめでとうございます、です。でもって、めいおうせい通信はウチワネタが多いとご批判をいただきつつもこれからも書きこみ、よろしくお願いしますねん。

FROM　ID　6866057　　◆'92年03月
#やはりのってなかったクソクソ!#　◆　08日01時
　やはりシカトされてたLAR。MFANはヒトをミルめか゛ないねえ・・・うそ。こーなったら、またシ゛コショウカイかいたろか!うそた゛って。もーいーよ。こんなモノにのろうとしていたワタシか゛あまかったんた゛。もうアキラメましたよ・・・なにか゛きんき゛よた゛!もう、セーラー~なんてやってるし゛ゃないか!ったく。
　さて、ライ月のるヒトをヨソクしてあけ゛よう!ス゛ハ゛リ、むし゛ゃきクン、きみた゛ろう。あのショ日のカキコミなんか、MFANにのるにはシ゛ュウフ゛ンた゛な。
　それにヒキカエ、ワタシなんて3ケ月かよいつめるケ゛ンサ゛イて゛もいっこうにムシされっは゜なし。　ねく

MSX FAN

3か月か～、でも、載ったからいいじゃん

FROM　ID　6853683　　◆'92年03月
とうとう、しんし゛ゅくへいくか゛　◆　15日17時
　やっと、MSX・FANの11月ご゛うを　てにいれたそ゛。もくてきは、このこ゛うの　フロク・テ゛ィスクについているという　mabTermて゛あった。これて゛あと　てにいれるのは　RS-232Cカートリッシ゛た゛けた゛なあ。て゛も、これはMSX3を　かうついて゛て゛いいや。いまは、LINKSた゛けて゛せいいっは゜いた゛し。とくに、月 つ゛きの　しゅっぴ゜か゛ね。
　ついて゛に、あーは゜ーみやあと゛っくも　てにはいったわけた゛か゛、これは、tRのこうそくモート゛て゛フ゜レイすると　しょりおちしないので゛O(マル)。ちょっち、ムス゛くなるけと゛な。　　　　つつ゛く

MSX FAN

11月号が手に入るとは超らっき～、かも

FROM　ID　6866057　　◆'92年03月
#シカトしまくってくれんの?　#　◆　08日01時
　と゛うせMFANはタイトルか゛"#"て゛くくってるのは「うわ、こいつLARた゛せ゛、ムシムシ」なんていって、"S"つかわんと"C"て゛よってるにチカ゛イないそ゛・・・なにか、おさめないとのせてもらえんのた゛ろか　こんなヤローのは。こ゛いけんは、いつて゛もこいや!"のらんて゛ええ"か"なせ゛のらないの?"の2ツにわかれてくれてもけっこう。テーマは"LARをケイサイさせよう"て゛・・・いえ、いいて゛すぅ!
　むし゛ゃきクン、そのテンきみはラッキーた゛ねえ。
♠にやあさま、D2まにあわないよぉ・・・タイトルとか、BGMはムシしても・・・うわあ。し゛ゃ!　LAR

MSX FAN

なんか、ずいぶんヒクツになっているけど

FROM　ID　6853683　　◆'92年03月
LINKSはつつ゛ける/むし゛ゃき　◆　15日17時
　ところて゛、もう　かかれたことかもしれないか゛、このケ゛ームのよこスクロールめんは　すけ゛ー。こうけ゛きを　うけなくても　しんて゛しまうのた゛。た゛れか、と゛うにかしてくれえ。
　ところて゛、マイクロキャヒ゛ン・コーナーはいいそ゛。ナカツさんか゛、なんて゛も　しつもんに　こたえてくれるんた゛。ちょおー、おすすめ。わたしなんて、まっさきに　このコーナーにいったもんね。て゛も、くた゛らないはなしは　ナカツさんに　しつれいなので゛、それはM・FANのコーナーか゛いいそ゛。さいこ゛に、わたしはウチワネタはチンフ゜ンカンフ゜ンた゛。/むし゛ゃき

MSX FAN

そうそうくだらない話はMファンで(おい)

●LINKSについてのお問い合わせは　リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中京区烏丸通御池下ルリクルートビル8F　日本テレネット㈱リンクス会員課「リンクスMSX・FAN」係　☎0120-251-063(フリーダイヤル)

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

さて、今月のフリーウェアは91年12月号で収録して好評だったファイラ、AEGの最新バージョンとこれまたリクエストの多い、漢字表示ツールのセットなのだ。とくに漢字ROMのない人でも付録ディスクの漢字システムを利用して漢字を表示するREADDOCは重宝するぞ。

『PMext』は解凍ツール。『AEG』が今回、目玉のファイラだ。『NT』は漢字ROMのあるMSX用の漢字表示ツール。『READDOC』は漢字ROMのないMSX用。なんと、投稿作品なのだ。『LUNAR RESCUE』はそのむかし、はやったレトロゲーム。

今月のフリーウェア一覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino
●ファイラ	AEG Ver.1.02 by AEG(えいじ)
●漢字表示ツール	NT Ver.0.2 by MERON
	READDOC.BAS by 万造
●ゲーム	LUNAR RESCUE Ver.0.8 by SATICO

※READDOC.BASは投稿作品です。そのほかのフリーウェアは新アスキーネットから転載しました。

実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを用意しよう。まず、どこかにしまってしまったMSX-DOSかMSX-DOS2のディスクを見つけ出してくれ。DOSが付いてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファイルが入っているので大丈夫。付録ディスクの大メニューにある『MSX-DOS』というコーナーロゴがその入口だ。

用意できたら、下のカコミを番号順に実行していってほしい。地色の青い部分にある赤文字が実際に打ちこむ文字になる。

❶MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態で下のコマンドを実行してコピーする。DOSがないという人は付録ディスクを立ちあげて大メニューの『MSX-DOS』というタイトルロゴを選べばDOSのプロンプトが出てくるはずだ。そして下の手順のように作業すればOKだ。

★MSX-DOSの場合
(MSX2/2+の人はこちら)

```
A>COPY  MSXDOS.SYS  B:⏎
A>COPY  COMMAND.COM  B:⏎
```

★MSX-DOS2の場合
(ターボRユーザーはこちら)

```
A>COPY  MSXDOS2.SYS  B:⏎
A>COPY  COMMAND2.COM  B:⏎
```

❷付録ディスクからコピーする

今作った実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあげる。今度は付録ディスクにかえて下のコマンドを入力し必要なファイルをコピーする。

```
A>COPY  PMEXT222.COM  B:⏎
A>COPY  *.PMA  B:⏎
A>COPY  READDOC.BAS  B:⏎
```

❸漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内蔵されている)では漢字が表示できる。

```
A>BASIC⏎
CALL KANJI⏎
CALL SYSTEM⏎
```

❹PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextは自己解凍するのだ。ただ、漢字モードになってないと読めなかったりする。でも、気にせず「Y」を選んで解凍しよう。

```
A>PMEXT222⏎
Extract(Y/N)Y
```

❺全部解凍してみよう

さて、最後の作業、圧縮されているファイルを解凍してしまうのだ。ここではワイルドカードを使って3ファイルすべてを解凍してしまおう。「*.PMA」とすれば、PMAという拡張子のファイルをつぎつぎに解凍していくぞ。

```
A>PMEXT  *.PMA  *.*⏎
```

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだ。

❶画面の表示幅を変える

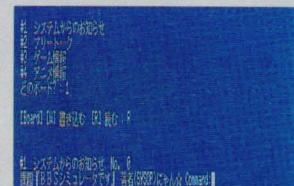
ほとんどのドキュメントが半角にして80字(漢字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

```
A>MODE 80⏎
```

❷ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキーとSキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

```
A>TYPE  AEG.DOC⏎
```

フリーウェア感想文(4月情報号)

4月号ははじまりの月ということで、パソ通をしていない人にパソ通のおもしろさを体験してもらおうと、パソ通シミュレーション『SIMSX(シムエスエックス)』を編集部で用意したのだ。

●SIMSX

むかし、ディスクステーションに似たようなものがついていたが、それを思い出させた。ディスクステーションのより凝ったできだったが、やはり本物がいちばんいいと見受けられる。自分も参加できないとすこしくやしいのだ。

(富山県／国沢晃・16歳)

ANKでもできるというのはいいと思います。今、パソコン通信ではほとんど漢字です(のぞくリンクス)。漢字の使えないMSXだと困るけど、ANK版もあるというのは本当に助かります。

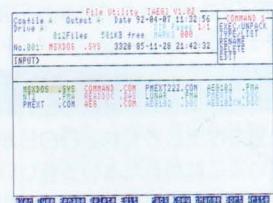
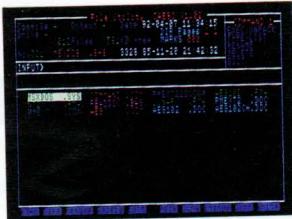
(千葉県／TMN・?歳)

↑モデムがなくてもパソ通が体験できるSIMSX。編集部のメッセージつき

●フリーウェアについて

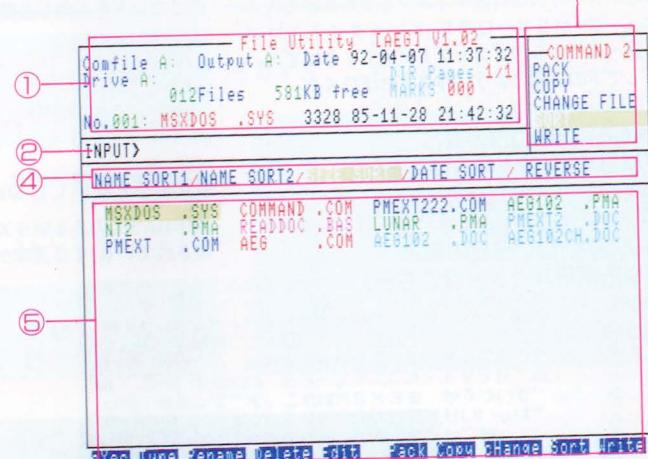
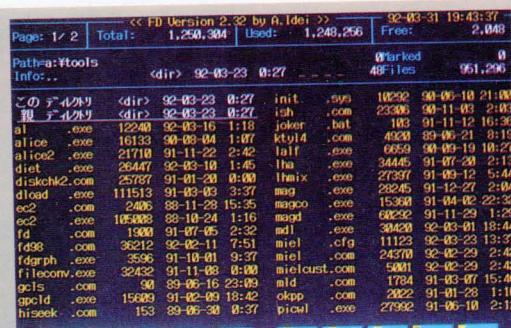
多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそう形で行い、十分に感謝して使おう。また、使用者にはバグの報告や感想などを作者に伝えるという大事な使命もある。今月のフリーウェアを使った人は感想をパソ天「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面でも紹介していくぞ。

ファイラがあるとこんなに便利

ファイラというのは、DOSのコマンドやプログラムをかんたんに操作することのできるツールのことだ。ファイル管理ツールやファイル操作ユーティリティといわれることが多い。この類のツールではPC－98やIBMで動作するFDというツールが有名で、たいていのファイラはそれを参考に作られているみたいだ。また、どのファイラもファイルの圧縮・解凍が非常に手軽にできるように作られているので、フリーウェアの管理をするときもラクちんだ。画面に表示されているファイルにカーソルを合わせて、1つのキーを押すだけでDOSのコマンドが使えたり、プログラムを実行できたりと非常に便利で重宝する。今回はAEGというファイラを紹介する。12月号で一度紹介したのだが、その後のバージョンアップで大幅に機能がアップして、ますます使いやすくなっているのだ。

AEGを起動する

AEGが動作する環境は、VRAMが128KB(キロバイト)以上あるMSX2以降のマシンでMSX－DOS上かMSX－DOS2上だ。DOS2で動作させた場合はルートディレクトリしか扱えないので注意が必要。起動方法はDOSのプロンプトからAEGと打ちこむだけなのだが、その後ろにオプションを指定することで画面の背景色を変えることができるようになっている。

これを使えば自分の見やすい画面を選んで使うことができる。AEGのうしろに「?」オプションを付けると、かんたんな使い方が表示されるので一度それを見てみるとよいだろう。また起動時のオプションはF1キーに自動的に登録されるので再起動もラクラクというわけなのだ。

ふつうに起動したAEG

Rオプションを指定したら背景は黒に

A>AEG

これが基本画面

AEGを起動すると右のような画面が表示されるはずだ。①の部分には現在のドライブや日付、時刻、カーソル位置のファイルのくわしい情報などが表示される。②の部分はコマンドの入力が必要となる場合のコマンド入力部分で、③はAEGで使えるコマンドが表示される。このなかから使いたいコマンドを選択して実行する。④は③で選んだコマンドがサブメニューを持っていた場合に、そのメニューが表示され選択するための場所になっている。⑤はAEGのメインとなる部分で、ディスク内のファイルの一覧が拡張子の種類ごとに色分けされて表示されている。赤が消してはいけないような重要なファイルを意味し、緑がアーカイバなどで圧縮されたファイル、水色がテキストのファイル、灰色が画像データ、紫がプログラムのソースファイルというようになっている。ただしファイルの拡張子でのみ判断しているので、実際の内容と色分けが一致しないことがありうる。またESCキーで複数のファイルをマークできる。

必見!! AEGさんのコメントだぞ

これがAEGを作るきっかけになったというFD。なかなか使いやすいのだ。このFDもいろいろなフリーウェアと組み合わせて使うことによって、2倍も3倍も便利になっていく。すこし複雑なキー操作を要するものはそのキー操作を登録しておけたり、FD上から通信ソフトなど各種プログラムを起動することもできる

MSXで使える『FD』がほしい！ これがそもそものはじまりでした。PC－98でこのツールを見たとき、非常に感動しました。ファイルの削除や名前の変更などは、DOS上でコマンドを入力しなければならないのに、FDではキー1つで済んでしまう。これがあればかなり便利になるはず。MSXにもないだろうか？ 誰か作ってくれないかな？ などと最初は考えていたものの、その手のツールは一切ありませんでした。それなら自分で作ってしまえ！ というのがきっかけです。どうせMSXでやるのならジョイスティックやマウスにも対応させたい。そのためにはメニューを表示させる必要があるけれども、マルチウインドウは処理が面倒だ、という訳で現在の画面になりました。ツールの名前(AEG＝Assisted operation & Executing program on Graphic interface)は、自分のハンドルネームを使おうと決めていたためすんなりと決まりましたが、その名がこのツールの意味を持つようにするために辞書とにらめっこしたものです。今ではすっかり有名になりましたが、これからもバージョンアップにがんばりたいと思います。（AEG）

●ドキュメントの郵送

漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(6月8日)までにパソ天「6月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ。いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

便利なコマンド

AEGにはたくさんの機能がありすぎて、とても全部を紹介することは無理なので、よく使うものにしぼって解説する。

以前のバージョンにPACK(圧縮)とCOPYの機能が増え、ほかのコマンドでも多少ながら使用方法が変わっているものもあるようだ。以前のバージョンを使っていた人も、もう一度ドキュメントを読み直してから使ったほうがいいかもね。

【実行／解凍】

『EXEC/UNPAC』は指定されたファイルを拡張子別に処理する。実行可能なものは実行され、圧縮されたファイルであれば解凍用プログラムが起動する。また画像データであれば、それぞれの画像データに合わせた画像ローダーを実行し画像を表示してくれる。呼び出されるファイルを用意しておこう。

【圧縮】

『PACK』は、アーカイバを呼び出して、指定されたファイルを圧縮するコマンドだ。以前に紹介したときにはなかった機能だ。複数のファイルをマークしておけば、マークしたファイルをすべて圧縮してくれる。DOS上でアーカイバを使うよりも、はるかにかんたんにできるので非常に便利なのだ。

【ファイル名の変更】

『RENAME』を使うことにより、DOSのコマンドよりもかんたんにファイル名を変更することができる。かなり重宝する。

【複写】

『COPY』は、指定したファイルをコピーするコマンド。これも複数のファイルを指定することができるので便利。

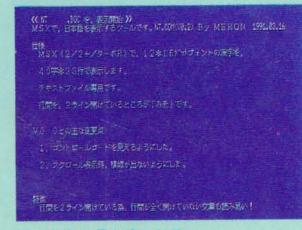
【削除】

『DELETE』はファイルを削除するコマンドだ。複数ファイルを指定可能なので、ファイルの整理に便利だ。

【ファイル表示】

『TYPE/LIST』でテキストファイルを読むことができる。NTやJTYPEがあると、それらを使って読むことができる。

AEGと組み合わせて使うと便利なプログラム

AEGでは『EXEC/UNPACK』、『PACK』、『TYPE/LIST』などのコマンドを使うと、AEG以外のプログラムを呼び出すことになる。これらの呼び出されるプログラムは、必要に応じてあらかじめ用意しておかなければならない。作者が使用を奨励しているプログラムのなかには、過去にMファンの付録ディスクに収録されたものもたくさんある。

使用を奨励するプログラム一覧

プログラム	説明	プログラム	説明
ISH.COM	バイナリファイルとテキストファイルを相互に変換してくれるツールだ。	SKID.COM	アスキーのかんたん手帳リフィル君に入っているエディタ。
UNARC.COM	拡張子がARCの書庫ファイルを解凍するための解凍ツール。	PED.COM	MSX-DOSスーパーハンドブックに掲載されていたエディタ。
LHRD.COM	LHarcで圧縮された書庫ファイルの解凍をする解凍ツール。	KID.COM	MSX-DOS②toolsに入っていたエディタ。
PMEXT.COM	Larc・LHarc・LHA・PMarcで作られた書庫ファイルを解凍する。	AKID.COM	MSX-DOS2toolsに入っていたエディタ。
LHA.COM	LHarcの書庫を作るプログラム。他機種のLHAとは別物なので注意。	MAKI.COM	MAKI形式の画像データを表示するためのローダー。
PMARC.COM	拡張子がPMAの書庫ファイルを作成するための圧縮ツール。	MAG.COM	MAG形式で圧縮された画像データを表示するためのローダー。
NT.COM	漢字の入っているテキストファイルを読むためのツール。	MGØ.COM	MAKI・MAG・PICなどの画像データを表示するローダー。
JTYPE.COM	漢字の入っているテキストファイルを表示するツール。	QLD.COM	拡張子GRAの画像ファイルを表示するためのローダー。

テキストを読むならNT

漢字ROMを内蔵しているMSXではこのNTというプログラムを使うと、漢字の使われているテキストファイルを読むのに便利だ。1画面ごとに切り換えながら表示していくのだが、Rキーを押せばスクロール表示に切り替えることができる。また、前ページに戻って読み直すということもできるので、ドキュメントを読むのには必需品というべきものだ。AEGの『TYPE／LIST』で呼び出せる。

なかなか見やすいNT

```
A>NT  AEG.DOC⏎
```

漢字ROMがなくても

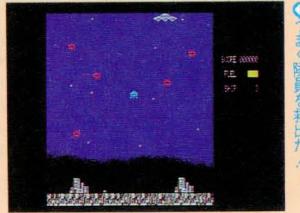
Mファンの付録ディスクの漢字フォントを利用したドキュメント表示ツールが読者から送られてきた。このプログラムの入っているディスクへ付録ディスクから「MSXFAN.BIN」「LOADER.BIN」「FONT12.BIN」の3つのファイルをコピーして使うのだ。ちょっと、表示が遅いので、スペースキーを押して行を飛ばす機能をつけたそうだ。リターンキーを押せば表示の途中でもファイル選択画面に戻る。

★付録ディスクからコピーする

```
A>COPY  MSXFAN.BIN  B:⏎
A>COPY  LOADER.BIN  B:⏎
A>COPY  FONT12.BIN  B:⏎
```

★コピーしたディスクに入れかえて

```
A>BASIC⏎
RUN  "READDOC.BAS"⏎
```

LUNAR RESCUEの遊び方

このゲームはMSX2以降の機種で動作するアクションゲームだ。

```
A>BASIC⏎
RUN  "LUNAR.BAS"⏎
```

タイトル画面でSキーを押すとゲームスタート。スペースキーを押すと画面の上の方にいる宇宙救助隊の大型母船から救助ポッドが射出されるので、それをうまく操作して敵の攻撃をかわしつつ月面にいる隊員を救出しなければならない。降下や上昇速度はスペースキーを押すと変えることができるが、ポッドの燃料を大量に消費するので、残りの燃料によく注意しなければならないぞ。隊員を救助して、母船へ戻ることができれば1面クリアで、残り燃料がボーナスとして加算される。

うまく隊員を救出だ!

◉投稿募集中! ①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソQ→パソ通の疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソ天フリートーク→パソ通に関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレゼント(①はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「パソ通天国」それぞれの係まで。

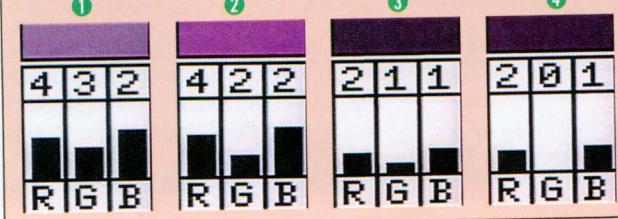
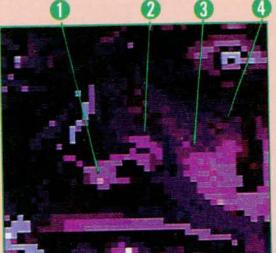
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今月はしめ切りがはやかったせいか投稿数がいつもよりすくないでおじゃる。それでも競争率は高く、おしくも涙をのんだ作品も多いぞよ。掲載されるだけでもすごいことだマロ。

賞金＆賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚＋Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚＋Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

梅麿　ちょっと低調だったイラスト部門でおじゃる。個性的な作品があった気がしたけど。
アニイ！　人物(それも女の子)以外のテーマに挑戦していた人も多かったけれど、力不足という感じだったね。
Dr.S　結局、女の子を描いたほうがラクだし……。
ファンキーK　そうかぁ？　メカのほうがラクだぜ。女の子はどうも緊張しちゃっていけねぇ。
のぐりろ　それはKの性格に問題があるような気がするじょ。
アニイ！　Kの性格はともかく、女の子を描いた作品は本当に競争が激しいからねー。
Dr.S　我々の見る目も自然と厳しくなるし……。
のぐりろ　そんななかで今回、唯一の恐竜のタマゴを獲得した『シャイニング』は独特のセンスが光る秀作だじょ～ん。
ファンキーK　スゴみのあるグラフィックというのはなかなか描ける人がすくないぜ！
アニイ！　これからはやっぱり個性の時代ということかな。
全員　さすが年のこう、キレイにまとめるなー。

富山県・HOBBES　シャイニング
(グラフサウルス使用/SCREEN 8)

総合107点

スゴみのある絵というのはそれだけで、挑戦する価値のあるテーマだと思うぞよ。どうやって見る人を「ゾクッ」とさせるかというのはかなり研究しないと成功しないぞよ。この作品の場合は太い力強いりんかく線を使って、似たような色だけで描いたということが成功しているでおじゃる。(梅)

優秀者のテクニックを盗め！

CGにとって着色作業の重要度は相当高いでおじゃる。色1つでできあがった作品の評価が変わってくるぞよ。それだけに色を選ぶときは何パターンも色の組み合わせを作って吟味してほしいものでおじゃる。グラフサウルスには8パターンものパレットデータをセーブすることができる(SCREEN5と7の場合)のだから、ぜひ活用してほしいぞよ。と、グラフサウルスの宣伝をしたところで今回の優秀作シャイニングの色を分析してみるでおじゃる。この作品の特色はなんといっても同系色でまとめあげた点にあるぞよ。顔の色をはじめとした肌の色をムラサキに統一して、キャラクタの特異性を表しているマロ。加えて何段階もの影にムラサキを主体としたグラデーションを使うという徹底ぶりでおじゃる。写真は顔に使われている色をRGBの数値に表したものでおじゃる。参考にするべし！

おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)〈北海道〉「果てない旅」渡辺充正(1・1・2・2・1)〈岩手〉「バードランドの瞳」利之木阿達(1・2・1・1・2)〈秋田〉「戦場」ネット(2・2・2・2・2)〈山形〉「一つ目小僧の逆襲」たくちゃん(1・2・1・1・2)〈茨城〉「Love&Pluck」県立K商業野球部員(2・1・2・1・2)〈栃木〉「夜が良いですわ！」TM2(2・1・1・1・1)〈埼玉〉「お月見」茂木章(2・2・2・2・2)「のどかだなぁー」あめあめふれふれもっとふれ(1・2・2・2・2)

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物（うそ）

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な新人

広島県・どっかのだれかさん
待つんもええヨ！
（パナソニックスシステムディスク使用／SCREEN８）

総合85点　とてもよくまとまっていますね。イラストっぽくできあがっていて、おもしろいタッチだと思うけど……。今度は背景にももっと色を加えて描きこんでみてほしい。㋐

兵庫県・橘勝巳
ギョエ！
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合78点　背景が淡く描かれているのがよかったです。動物のあせった表情もよく描けているし……とくに口がかわいい。㋐

東京都・伊藤大樹
Frau
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合85点　よく描けてるじょ。ジャケットのシワもきちんと表現されていてディテールにも凝っているでし。あとはりんかく線の修正をていねいに、根気よくやるようにしてほしいじょ〜ん。㋨

大阪府・ちづかの弟
すてきなおくりものの〜銘菓「ひ●こ」〜
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合77点　この作品の持つスピード感はマンガでいう効果線と同じ効果のおかげでおじゃる。マンガのテクニックを応用することも必要マロ。㋒

茨城県・くにはる
にゃんぴ
（DD倶楽部使用／SCREEN５）

総合76点　ぼくちんはネコのキャラが好きだじょ〜ん。左上の「コンパイル」の文字が気になるといえば気になるでし……。㋨

岡山県・Daisuke
世に名だたる勇敢なfighterレムとその助手のwitchライアP2
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

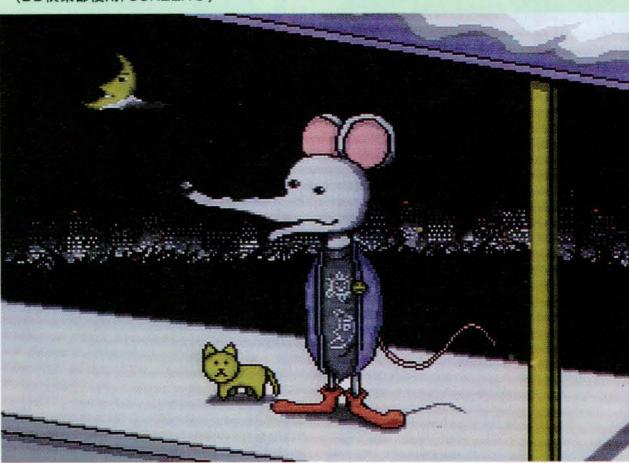
総合74点　線をぼかすためでしょうか、ところどころ線のつぎ目にドットを置いていますが、どうせなら全部やりましょう。㋐

神奈川県・南雲太郎　ねずみとねこ
（DD倶楽部使用／SCREEN５）

総合89点　なかなか風変わりな絵だなー。たまに（最近はよくかな？）こんな感じの絵が送られてくるので楽しいよ。テクニック的にも背景のビル群の夜景をみごとに表現しているし、センスとテクニックがちょうど折り合っているのがいいのかも。どっちにしても一朝一夕には描ける絵ではないな。教訓「センスは１日にしてならず」Ⓢ

長野県・竹内理
無題
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合75点　筆で描いたようなタッチでおもしろいと思うな。髪の毛もなかなかこまかく書いてあるし、次回も楽しみ楽しみ。㋐

神奈川県・小パンダ
アルプスの少女
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合73点　背景の山はよく描けていると思うのだが、うしろの草と花（？）がちょっと雑な気がする、もっとていねいに！Ⓚ

兵庫県・橘勝巳
君からの便り
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合82点　サインペンでぬったような色彩がなかなかよいじょ〜ん。色々なタッチを研究してまたチャレンジしてほしいでし。次作を期待して待っているも〜ん。㋨

埼玉県・いててガム
強敵
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合81点　ドラゴンや空などのグラデーションはよくできているが、ドラゴンの姿がちょっとぶかっこうだぞ。いくらきれいにぬることができても元のデッサンがしっかりしてないとだめだぞ。Ⓚ

大分県・小龍（シャオロン）
恋する乙女♡
（ACTOR98＋自作のCGツール使用／SCREEN５）

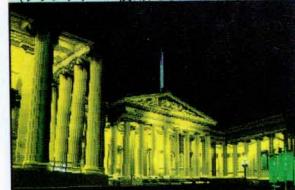
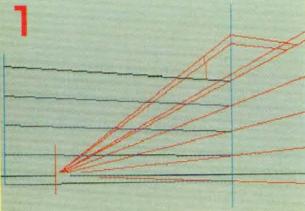
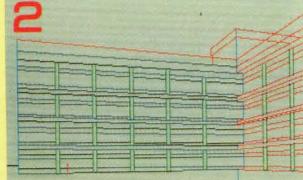
総合80点　この作品のりんかく線は本当にきれいに描けている。りんかく線の修正というのはここまでやらないと意味がなかったりする。教訓「りんかく線の修正は徹底的に」Ⓢ

おしかった人たち
「タイトルなし」エクスカリバー（１・１・２・１・１）〈千葉〉「Spring・Field」AYA（１・１・２・１・１）「北を眺める」SABUROWTA（１・２・２・１・３）〈東京〉「サーク外伝FRAY（オリジナル風）」ちんじゃお・ろぉす（２・２・２・２・３）「たすけて！」さいどん（１・１・２・１・１）「もっちゃん」友井誠（２・３・３・２・２）「PEACEFUL DAY」CATCHER（１・１・２・１・２）「SPECTACLES・GIRL」中祟（１・１・１・１・１）

おしかった人たち

〈神奈川〉『再開の涙』飯野理恵子（2・1・1・2・2）『新入社員』SKEっちケン（1・1・2・1・2）『月に捧げる歌』廣瀬剛（2・2・3・2・2）『SKY CITY』Onion Knight（1・2・1・3・2）〈長野〉『ねこける女』MAGO（2・2・2・1・2）『公園で』m2（1・1・1・1・1）『TAMAGO』MAGO（1・1・2・1・2）〈新潟〉『CYBER TASH』Tash（2・2・2・1・2）〈岐阜〉『最強の幻像』Amano流時（1・1・1・1・1）

北海道・吉田邦臣　満月の夜に……
（グラフサウルス使用/SCREEN７）

総合73点　雰囲気がよく出ていると思うぞ。力強さのなかに男のやさしさを感じさせる絵だと思うぜ。Ⓚ

長崎県・村瀬修一　夜の大英博物館
（グラフサウルス使用/SCREEN８）

総合72点　建物のほうはまるでレイトレでモデリングしたみたいで、ＣＧらしいとは思うのだけど……。㋐

愛知県・加藤由貴子　ラプンツェル異聞
（グラフサウルス使用/SCREEN12）

総合87点　前ページにサインペンのようなタッチのＣＧがあったでおじゃるが、今度は色えんぴつのようなタッチの作品でおじゃる。すべてをぼかして描いているところはなかなかいい効果になっているぞよ。背景に白い部分が多くても、こういうタッチだと納得してしまうマロ。あとはこの女の子が何をしているところなのかがわかるような構図にしてくれればよかったと思うぞよ。㊕

福岡県・野中健　まおう
（グラフサウルス使用/SCREEN７）

総合71点　当然、ぼくちんの出番だじょ〜ん。人面ケーキって感じの魔王でしゅか？　とけてるところがそそるじょ。

大阪府・ぴなそめＺ　復活の胎動
（DD倶楽部使用/SCREEN５）

総合70点　こんなアニメがあったような気がするぜ。色など雰囲気はいい線いってるからデッサンを勉強しようぜ。Ⓚ

CG講座　補講編

５月号で完結したＣＧ講座でおじゃるが、じつはページが足りなくて宿題の解説をくわしくできなかったぞよ。そこで、担当氏に頼んで今月スペースを取ってもらったでおじゃる。５月号でくわしく解説した建物をビギナーむけとするなら、これから解説する建物はベテランむけとなるでおじゃる。

どうしてかというと、いちばんの理由は構図の問題だマロ。建物がほぼ正面をむいているために立体感のない構図になっているでおじゃる。それと、右端のところで建物が手前に折れているから、支点を取る位置がわかりづらかったという人もいたと思うぞよ。ＣＧの初心者が練習のために描く建物は、「凹」よりも「凸」のほうがわかりやすいでおじゃる。今回の建物も右端がなかったとしたらかなり描きやすいものになったはずでおじゃる。でも、こういう建物のほうが構図としておもしろいし、描いていても楽しいでおじゃる。

では、どういうところに注意したらこの建物を描くことができるか、これが問題でおじゃる。５月号で説明したようにこの建物を支える支点は２つあるぞよ。１つは画面左のほう、２つ目は画面をはずれてはるか右のほうにあるでおじゃる。おかげで、建物が正面に見えるというわけぞよ。あとは写真のような手順を重ねるということになるぞよ、参考にしてたもれ。

↑まずは、支点の位置を決めて（これが難しかったでおじゃるが）大まかなりんかく線のラフを描いていくでおじゃる

↑ある程度、建物の形がハッキリとわかるくらいの段階まで描けたら、窓わくなどの細かいところも描いていくでおじゃる

↑それが終われば、いよいよ色ぬりの段階に入っていくぞよ。ここでぬる色は基本となる色なので慎重に選びたいでおじゃる

↑窓や扉などを描いていくと同時に、りんかく線をうすい色にして遠近感を出したり、建物に影をつけておくといいぞよ

↑ここまで来れば建物を描く作業は終わりに近いぞよ。さらに細かいところを描いて建物は完成でおじゃる

↑建物を描く作業が終わったら、建物の手前にある、木や車などを描いていく。奥にあるものを先に描いておくことが大切でおじゃる

↑ここでもう一度、建物のりんかく線を修正するぞよ。建物の手前の色は遠近感をそこねないような色使いを心がけるでおじゃる

↑最後に手前の物を濃く着色することで、さらに遠近感のある仕上がりになるでおじゃる。人物を描くのもいいでおじゃる

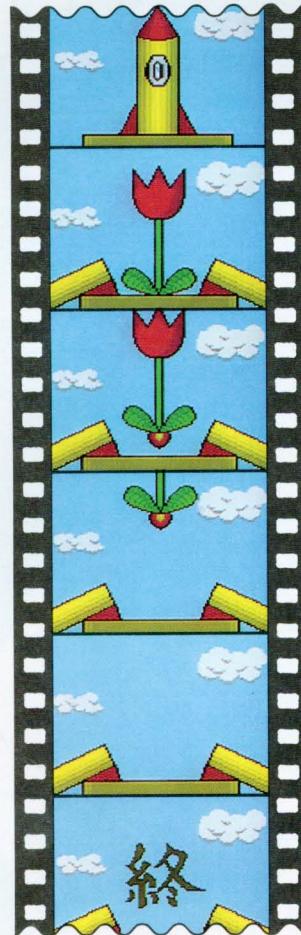
おしかった人たち

『ネコのミーニャン』かどたっちゃんＫＫ（2・1・2・1・1）〈静岡〉『夏の思い出』鈴木純一（2・1・2・1・1）〈愛知〉『しゃち』大ちゃん（2・1・2・1・1）『世界征服』NASA－T.H.（2・2・2・2・2）〈京都〉『最新型の女の子』ピチカート（2・2・2・1・3）〈大阪〉『ホールドアップ』おおかわ容太（2・1・2・1・2）『BRUCE・LEE』津国真司（1・1・2・2・1）『In China』J03SPW（2・2・2・2・2）『RAINY』斉藤明子（1・2・2・1・2）

おしかった人たち

〈鳥取〉「In The Moon Light」猪口亮（2・2・1・1・1）〈岡山〉「Combat」華火使（2・1・1・1・2）〈広島〉「みーくすは眠ってる」亜ず商店（1・1・2・1・2）〈徳島〉「星の海に消えて……」P－POINT（2・2・1・2・2）〈大分〉「戦闘」ARAMO（2・2・3・2・2）〈鹿児島〉「KAPPA」原田英樹（1・1・2・1・2）

梅麿　今回、紙芝居部門に送られてきた作品は全部で4作品とすくなめでおじゃる。

Dr.S　ということは4作品すべてが採用になったわけだ。

ファンキーK　まあ、作品数がすくないだけにレベルのほうもイマイチって感じだな。

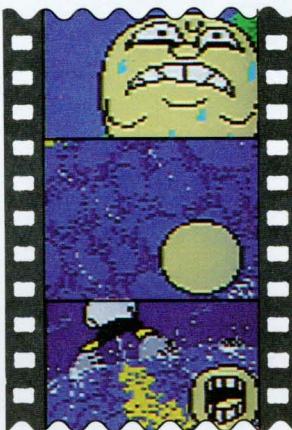
アニイ！　でも、短編あり、長編あり、ギャグありとバラエティーにとんではいるよ。

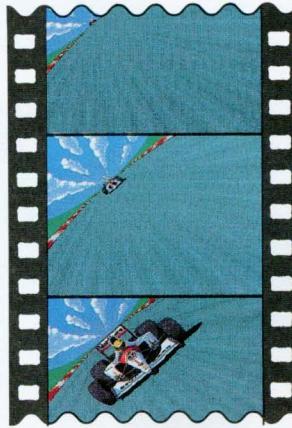
のぐりろ　やでし、やでし、もっとがんばってほしいでし～。

石川県・ろんぐTEAM　打上げ

（DD倶楽部使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ）

総合87点

「おもしろい」という人と「つまらない」という人と極端に評価のわかれる作品でおじゃる。マロは絶対、おもしろいと思うぞよ。逆にKは「どこがおもしろいんだ？」なんていってたでおじゃる。絵はともかく動きはいいと思うが、みんなはどうマロ。付録ディスクで試してたもれ。㊕

大阪府・津国真司　「アンクルサム」第1話　3人の出会い

（自作ツール使用/SCREEN5/12分の1画面サイズ）

総合82点

「よくこれだけ描けた」というのがみんなの一致した感想でおじゃる。自分の描いたマンガが原作というのもなかなかおもしろいと思ったぞよ。ということは第2話も送ってくれるということでおじゃるか！　できれば、1話完結の新作なんか送ってくれないかなーと思うマロ……。㊕

青森県・小沢達郎　Winning Run

（グラフサウルス使用/SCREEN7/フル画面サイズ）

総合81点

迫力のある小品でおじゃる。グラフィックはよく描きこまれていて、イラスト部門に送ってもいいところまでいったんじゃないかと思うぞよ。スピード感もあるしプログラムも「なかなかやるな」と思わせるものがあるマロ。ただ残念なのはアップになったときにタイヤが止まっていることでおじゃる。㊕

大阪府・Ez（イージー）　サヨナラ……

（グラフサウスル使用/SCREEN7/フル画面サイズ）

総合64点

グラフィックはもうちょっと勉強というところでおじゃるが、音楽がついている（オフコースの「さよなら」）のはいいアイデアぞよ。カラオケみたいでおもしろいマロ。ただ、音楽著作権のからみでディスクに収録できなくなることがあるから、音楽もオリジナルにしてたもれ。㊕

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

ディスクに関するご注意

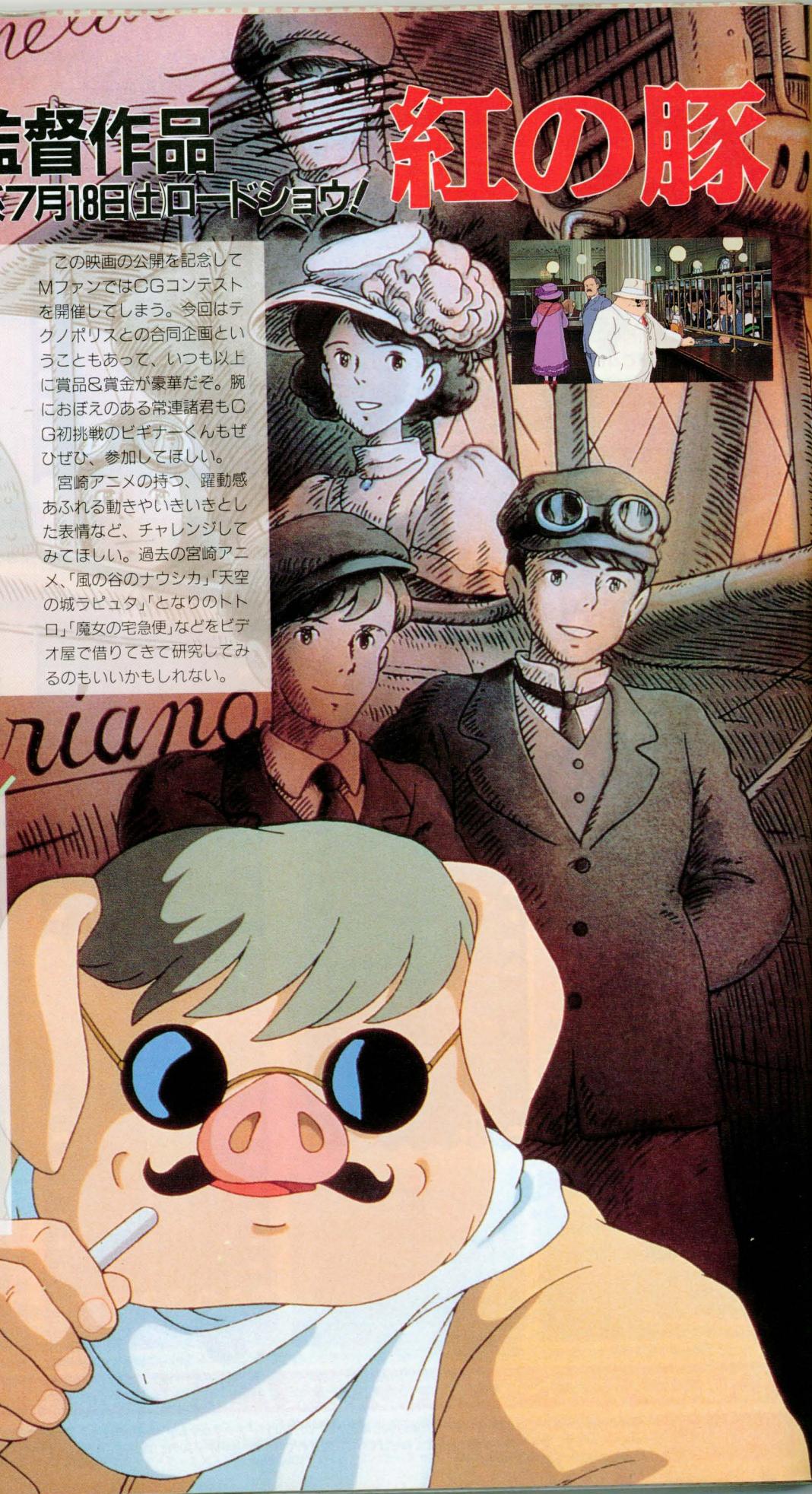
今月の付録ディスクにはCG講座で使用した教材CGと紙芝居部門の『打上げ』『アンクルサム』『Winning Run』、イラスト部門からは『シャイニング』『ねずみとねこ』が入っています。ディスクの容量の関係でこれらはすべて圧縮されています。別のディスクにコピーし、解凍しますので、フォーマット済みのディスクを用意して画面の指示にしたがってください。

宮崎駿監督作品 紅の豚

全国東宝洋画系7月18日(土)ロードショウ！

「カッコイイとは、こういうことさ」この夏、このセリフがちょっと流行(はやり)そうだ。

巨匠、宮崎駿が「となりのトトロ」以来4年ぶりのオリジナル作品の制作に意気盛んである。前述のセリフはその新作『紅の豚』の劇中でつぶやかれるのであるが、この作品の主人公はなんと「ブタ」なのだ。

見てくれは悪いけれど、男の魅力を十二分に持ち合わせ、かつていたかもしれない本物の男を感じさせてくれる、そんな男を演じる役どころを宮崎駿はあえて「ブタ」にした。それも自ら選んで「ブタ」になった男の物語だ。

この映画の公開を記念してMファンではCGコンテストを開催してしまう。今回はテクノポリスとの合同企画ということもあって、いつも以上に賞品&賞金が豪華だぞ。腕におぼえのある常連諸君もCG初挑戦のビギナーくんもぜひぜひ、参加してほしい。

宮崎アニメの持つ、躍動感あふれる動きやいきいきとした表情など、チャレンジしてみてほしい。過去の宮崎アニメ、「風の谷のナウシカ」「天空の城ラピュタ」「となりのトトロ」「魔女の宅急便」などをビデオ屋で借りてきて研究してみるのもいいかもしれない。

ストーリー

舞台は第1次世界大戦後のイタリア。かつてエースパイロットだった男が「国家の英雄」になることをこばみ、自ら魔法をかけて「ブタ」になってしまう。海賊ならぬ空賊が世間を荒らしまわり、男は賞金稼ぎとなって空賊どもと勇敢に戦う道を選んだのだ。そんな彼を空賊たちは「紅の豚」＝ポルコ・ロッソと呼んで恐れたのだった。

多彩な登場人物との人間関係と空賊たちとのスピード感あふれる戦いが交錯しながら物語は進んで行く。ポルコはなぜ「ブタ」になったのか？

CGコンテスト開催！

●スタジオジブリが選考する

今回、作品を選考するのはいつもの5人ではなく『紅の豚』を制作するスタジオジブリの高橋望と梅麿、ライトスタッフの木村明広、テクポリのCG担当斎木はるかにMファンとテクポリの編集長の6人だ。作品は静止画のみに限る。その他くわしい応募規定に関しては右のカコミを読んでもらうとして、賞品の話をしておこう！ 大賞、Mファン賞、テクポリ賞の3賞を選ぶのだが、それぞれには下の『PalmTop』が賞金とは別に副賞としてプレゼントされる。金額は右のカコミ参照。また、賞を獲得できなくても佳作や参加賞として下のような豪華賞品が123名にもらえるのだ。

Palm Top

↑ペン入力でラクラク、スケジュール管理。提供：ソニー・6万5000円

紅の豚時計

←迫力の目覚まし時計。提供：徳間ジャパンコミュニケーションズ・5800円

紅の豚ノート　紅の豚下じき

↑下じきやノートなどは参加賞。提供：徳間ジャパンコミュニケーションズ・250円と300円

応募規定

宮崎駿監督作品『紅の豚』公開を記念してCGコンテストを行います。いつものCGコンテストとは異なり、月刊『テクノポリス』と合同して開催します。したがって、応募作品はMSXをはじめとしてPC-9801、X68000など機種を問わず、同じ土俵で選考するものとします。最優秀作品におくられる「大賞」や「Mファン賞」、「テクポリ賞」など計123名の方に賞金、賞品がおくられます。

★応募の方法

- 『紅の豚』をテーマとした未発表のCG作品（イラスト）に限ります。
- CGツールは特に限定しません。市販のツールでも自作のツールでもかまいません。
- 応募作品をセーブしたフロッピーディスクと一緒に下記必要事項を明記した用紙を同封してください（80ページの投稿応募用紙でも可）。①住所、②氏名、③電話番号、④年令、⑤職業、⑥性別、⑦作品名、⑧使用したツール名、⑨ロードの方法、⑩SCREEN番号
- 応募作品のしめ切りは1992年6月15日（必着）です。発表は1992年8月8日発売予定のMSX・FAN9月情報号で行います。

★作品の選考と賞品

- 選考はスタジオジブリ制作部長・高橋望、ビッツー開発企画課主任・梅麿、ライトスタッフ開発本部・木村明広、テクノポリスCG選考委員・斎木はるか、MSX・FAN編集長・北根紀子、テクノポリス編集長・松井宗達、の6人で行われ、以下の賞を決定。
- 大賞……すべての応募作品のなかから最優秀作品に5万円と『PalmTop』がおくられます。（1名）
- Mファン賞……MSXで描かれた作品のなかで優秀作に3万円と『PalmTop』がおくられます。（1名）
- テクノ賞……MSX以外の機種で描かれた作品のなかで優秀作に3万円と『PalmTop』がおくられます。（1名）
- 佳作……上記3賞以外の優秀作品に『紅の豚時計』がおくられます。（20名）
- 参加賞……応募された全員のなかから抽選で『紅の豚ノート』、『紅の豚下じき』のいずれかがおくられます。（100名）

★そのほか

- 作品を応募される場合は封筒の表に赤ペンで「フロッピーディスク在中」、「二つ折厳禁」と明記してください。また、応募されたディスク等は返却いたしません。
- 入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に帰属するものとします。

★あて先

- 東京都港区新橋4－10－7　TIM　MSX・FAN編集部　ほほ梅麿のCGコンテスト「紅の豚」係

おもな登場人物

ポルコ・ロッソ

➡自分で魔法をかけて「ブタ」になってしまった本編の主人公。ブタとはいえ、空中戦をさせたら世界一の腕前。ラストではフィオを賭けてカーチスと空中戦を繰り広げる

フィオ

➡ピッコロ社の社長の孫にして飛行艇整備士。17歳の彼女の引いた図面を見たポルコが愛機の修理を認めたほどの実力の持ち主

カーチス

⬇ポルコの唯一のライバル。空賊に味方している。アメリカ人でやたらと明るい宿敵だ。ポルコを倒して名をあげようと虎視眈々（こしたんたん）と狙っている

ジーナ

⬇ブタになるまえのポルコをよく知る美しい女の人。今も密かに思いつづけている2人なのになぜか距離をおいている。彼女は地上にいてパイロットの帰りを待ち続けている

愛機サボイアS-21試作戦闘艇

↑試作機の名のとおり、1機だけ作られた。あまりに過激な性能のため倉庫に眠っていた機体をポルコが買い取ったのだ。ポルコでなければ飛ばすことすらむずかしい

AV フォーラム

塾長:よっちゃん

統計的にはそう変化はないらしいのだが、戦後の写真集とかを見ると、やはり日本女性の顔やスタイルは圧倒的スピードで美しくなっている。

今月の1本 走る子象 ■大分県・福島徳島田島江ノ島F.I.S(13歳)

SCREEN12はなかなか謎が深く、今回、さらに江ノ島が付いたF.I.Sクンはその達人だ。立体的な子象が走る姿は、MSXにもここまでの表現が可能なのか、と目を洗われる思いがする。いやー、すごい。5、6月号のBASICピクニックでもSCREEN12の特集をやっているので、興味のある人は参照するといいでしょう。

グラデーションで立体的。ぐっとバーチャルリアリティ度が増しています

```
1 COLOR,0,0:SCREEN12:DIMA(21),X(41),Y(41
):FORI=0TO21:A(I)=COS(1.5*Z)/5:Z=Z+.1:NE
XT:SETPAGE,1:CLS:M=11:Z=-1:N=1:F=32:S=-1
:FORY=0TO56STEP28:FORX=0TO198STEP33:X(O)
=X:Y(O)=Y:X(41-O)=X:Y(41-O)=Y:O=O+1:T=T+
1:IFT=3THENT=0:M=M-1
2 L=0:A=X+16:B=Y+12:Z=Z+.08:C=0:FORI=0TO
9:CIRCLE(X+16,Y+11),10-I,I*16+32:PAINT(X
+16,Y+11),I*16+32:IFC=MTHEN4
3 C=-(L=0)*8-(L=1)*M:U=Y+7:R=C*8:CIRCLE(
X+7,U),7-I,R,,,Z+2:PAINT(X+7,U),R:CIRCLE
(X+25,U),7-I,R,,,Z+2:PAINT(X+25,U),R
4 L=1:NEXT:PSET(X+12,Y+9),0:PSET(X+20,Y+
9),0:D=0:IFS>9THENN=N-.2:F=F-8ELSEN=N+.2
:F=F+8
5 S=S+1:FORI=0TO6:U=Y+19:W=4.2-N:G=152-F
:R=I*8:CIRCLE(X+11,U+I/N),3,R+G,,,N/3:PA
INT(X+11,U+I/N),R+G:CIRCLE(X+21,U+I/W),3
,R+F,,,W/3:PAINT(X+21,U+I/W),R+F:CIRCLE(
A,B),2,R+128:B=B+1:D=D+A(S):A=A+D:NEXTI,
X,Y
6 FORI=0TO41:COPY(X(I),Y(I))-STEP(32,25)
,1TO(112,73),0:FORJ=0TO9:NEXTJ,I:GOTO6
```

規定部門 お題は「美少女」

親の想像 ■東京都・鶯カッコウ不如帰大家のケンちゃん(16歳)

友達から送られてくる写真付きの年賀状で見るガキはほとんど例外なく不細工だ。鶯カッコウ不如帰大家のケンちゃんの作品にあるとおりキラキラした美女に見えるのは親の欲目というものだろう。星が飛びまくりの目がすごい。

顔のりんかくに「こまわり君」を想像すると、怖い

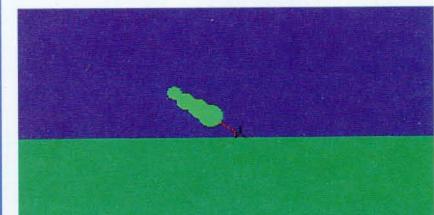
```
1 COLOR1,11,0:SCREEN7:P=3.14159265359#:F
ORI=-1TO1STEP2:X=256+I*56:CIRCLE(X,80),3
0:FORJ=3TO15:A=J/18*P:LINE(X,80)-(X+COS(
A)*40,80-SIN(A)*20):NEXT
2 CIRCLE(X,48),24,,,P:NEXT:CIRCLE(256,10
4),16,,-3.15,-P*2,1.5:PAINT(256,105),8,1
:SETPAGE1,1:COLOR15,0:CLS:DEFINTA-Z
3 FORI=0TO3:FORY=0TO6:READA$:A$=RIGHT$("
0000000"+A$,7):FORX=0TO6:PSET(I*8+X,32+Y
),VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1)):NEXTX,Y,I
4 LINE(0,0)-(511,31),4,BF:FORI=0TO7:X=I*
64:FORJ=0TO99:U=RND(1)*4:COPY(U*8,32)-ST
EP(6,6)TO(X+RND(1)*57,RND(1)*25),,TPSET:
NEXT:CIRCLE(X+40,8+IMOD2),16:PAINT(X+40,
8):CIRCLE(X+32,16),30,1:NEXT:PAINT(0,0),
0,1
5 SETPAGE0,0:DATA,,7000,,,,,,5000,57500
,5000,,,,5000,7000,57F750,7000,5000,,500
0,7000,57500,577F775,57500,7000,5000
6 A=A+1AND7:COLOR=(4,0,0,ABS(A-3)+1):FOR
I=-1TO1STEP2:COPY(A*64,0)-STEP(63,31),1T
O(224+I*56,64),,TPSET:NEXT:GOTO6
```

工藤静香 ■北海道・MORNING(13歳)

作者のMORNING(M)は13歳の女性です。走らせると、特徴のある下がり眉と下がり目(いたってシンプル)、見覚えのある手の動き、フフフ、これだけ単純でもわかるものですね。振り付け師というのが謎の存在だ。

```
10 COLOR11,1,8:SCREEN1,1:FORI=0TO23:VPOK
E14336+I,VAL("&H"+MID$("6060606060606060
0000003E3E30303014224114220000000",I*2+1,
2)):NEXT
20 PUTSPRITE0,(120,88),,2
30 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:PUTSPRITE1,(110+(
IANDJ)*8,100-(I=0ANDJ)*8),,I:FORK=0TO100
:NEXTK,J,I:GOTO30
```

自由部門 三つ子の与作はF1に参戦

F1 ■大阪府・津国真司(18歳)

津国クン(MSX)は、人気のF1をうまく作品にしている。テレビで観戦していてもなにしろスピードが速すぎて目がついていかない。人間に認知できる範囲を越えているのではないかと、ときどき思います。画面の揺れる感じがリアルですね。

写真ではわからないけれど、車はアッという間に視界を通り過ぎていくのだ

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5,1:DEFINTA-Z:FORI=0T
O255:LINE(I,0)-(I,31),RND(1)*16:NEXT:FOR
I=0TO31:LINE(0,I)-(255,I),RND(1)*16,,XOR
:NEXT:FORI=0TO63
20 COPY(I,0)-(I,19)TO(I*4,132):COPY(I*4,
132)-STEP(2,19)TO(I*4+1,132):NEXT:FORI=0
TO19:COPY(0,151-I)-(255,151-I)TO(0,208-I
*4):COPY(0,208-I*4)-STEP(255,2)TO(0,209-
I*4):NEXT
30 SETPAGE1,1:CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,
(0,216):COLORSPRITE(I)=0:NEXT:FORI=0TO15
:VPOKE30720+I,VAL("&H"+MID$("07700FFF8F7
8770755AA55AA55AA55AA",I*2+1,2)):NEXT:SO
UND1,5
40 FORI=0TO1:CIRCLE(255,I*4),400,5,,,.4:
CIRCLE(255,-20),250+I*50,5,,,.2+I/20:NEX
T:PAINT(0,125),5:PAINT(0,8),5
50 PAINT(0,100),14,5:COPY(0,0)-(255,211)
,1TO(0,0),0,TPSET:FORI=0TO255:COPY(I,0)-
(I,211),0TO(255-I,0),1:NEXT
60 FORI=0TO31:SOUND6,1:SOUND7,48:SP=RND(
1)*30+2:CL=RND(1)*12+2:SETSCROLL,,,1
70 SOUND8,15:FORJ=255TO0STEP-16:SETSCROL
LJ,0,1,1:PUTSPRITE0,(J,100-ABS(128-J)¥10
),CL,0:SOUND0,255-J:NEXT:PUTSPRITE0,(0,2
16):SOUND8,10:FORJ=0TO255STEPSP:SETSCROL
LJ,0:NEXTJ,I
80 SOUND1,0:SOUND7,56:SOUND8,15:FORI=255
TO0STEP-10:SETSCROLLI,,1:PUTSPRITE0,(I,1
00+RND(1)*8),15,0:SOUND0,RND(1)*30+40:NE
XT:SOUND6,255:SOUND7,49:SOUND8,15:FORI=0
TO10:FORJ=0TOI:PUTSPRITEJ,(RND(1)*40,80+
RND(1)*40),8,1:NEXTJ,I:SOUND8,0
```

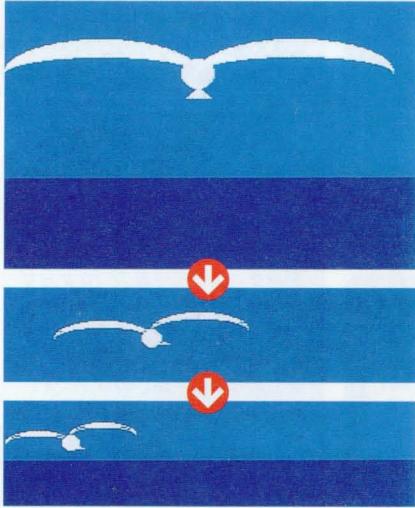
与作 ■北海道・佐藤荘平(16歳)

ふつう樵が木を切るのは山の林の中なのでこういった平原に高い木が1本だけ、というシチュエーションはないだろうけれど、心理的な真実というのはえてしてこういうものです。新人・佐藤クン(M)の作品は、キャラクタや状況の地味さが樵を思わせる。

身近に樵はいないのに、日本人の心の琴線に触れる

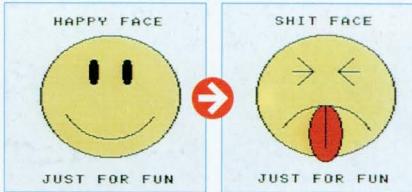
```
10 COLOR15,4,4:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS
20 FORI=0TO8:K=1.57-I*.19:P=(IMOD3)*80+5
0:Q=(I¥3)*70+65:A=COS(K):B=SIN(K):FORJ=2
TO5:X=P-A*J*9:Y=Q-B*J*9:CIRCLE(X,Y),9-J,
3:PAINT(X,Y),3:NEXT:LINE(P-A*12,Q-B*12)-
(P,Q),6:LINE-(P,Q+4),6:DRAW"C1E3F3H3U5":
NEXT
30 SETPAGE0,0:LINE(0,141)-(255,211),12,B
F:I=0:GOSUB50:DRAW"BM133,137":FORI=0TO5:
PLAY"S8M5003C32":DRAW"C4E2C1E4":FORJ=0TO
500:NEXT:DRAW"C4G4C1G2":FORJ=0TO50:NEXT:
NEXT:SOUND6,15:SOUND7,7:FORI=1TO8:GOSUB5
0:SOUND8,I+7:FORJ=0TO99:NEXT:NEXT
40 SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12
,30:SOUND13,9:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:CLS:GOTO30
50 M=(IMOD3)*80:N=(I¥3)*70:COPY(M,N)-(M+
79,N+69),1TO(82,71),0:RETURN
```

三つ子 ■神奈川県・岡野健介(15歳)

岡野クン(MS)の作品は、シュールを通り越してオカルトに近い雰囲気がある。同じ顔をした3つの仮面(?)が不気味音とともに暗闇にフッと浮かんでは消え、浮かんでは消え。仮面のデザインはハつ墓村的でもありヴェニスの仮面劇のようでもある。なぜ「三つ子」なのか？ それも謎です。写真は載せませんので、付録ディスクで見てね。

AVフォーラム事務局 津国クンの『FI』はプログラムの長さの規制(29字×29行)をオーバーしたものだったが、作品がよくできていたので採用することになった。そこでこれを期に、プログラムの長さの規制をなくすことにしました。だからといって、ただ長いだけのプログラムは許さない。あくまでもAVフォーラムは、ハガキで投稿できる(ハガキに収まる程度の短いプログラムを待っている)コーナーなのだよ。あと、打ちこむわたしの身にもなってね。(ち)

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE
0,1:CLS:CIRCLE(32,32),31,15,,,1.6:PAINT(
32,32),15:CIRCLE(22,30),7,1,,,.7:PAINT(2
2,30),1:CIRCLE(22,27),4,15:CIRCLE(42,30)
,7,1,,,.7:PAINT(42,30),1:CIRCLE(32,50),1
3,1,,,.2:PAINT(32,50),1
20 FORI=0TO63:PSET(64+(IMOD32)*2+I¥32,I¥
32),1:NEXT:COPY(64,0)-(127,61)TO(64,2),1
:COPY(64,0)-(127,63)TO(0,0),,TPSET:LINE(
0,0)-(63,63),14,BF,AND:COLOR=(14,0,0,0):
SETPAGE0,0:SOUND8,0:SOUND6,2:SOUND1,0:SO
UND0,22:SOUND7,54
30 FOF =0TO2:X=RND(1)*192:Y=RND(1)*148:C
OPY(0, )-(63,63),1TO(X,Y),0,TPSET:NEXT:R
=RND(- IME)*6+2:FORI=0TOR:GOSUB40:NEXT:F
ORI=RT( STEP-1:GOSUB40:NEXT:CLS:GOTO30
40 COLC =(14,I,I,I):SOUND8,I+6:FORL=0TO7
5:NEXT: ETURN
```

かもめのジョナサン ■大阪府・津国真司(18歳)

津国クンの2作目。うまくできてるなあ、と思ったら、作者は映画も原作も見ていないとのこと。へー、イメージだけでもこうなるのか、と感心した次第。海とかもめの動きが違う揺れかたをしているところが素晴らしい。

しばらく目の前に浮かび、やがて左前方に飛び去っていく

```
10 COLOR15,0,5:SCREEN5:A=255:B=253:SETPA
GE,1:CLS:FORI=0TO4:X=120-I*10:Y=32+I*41:
CIRCLE(X,Y),9-I:PAINT(X,Y):LINE(X,Y)-(X+
20-I*3,Y+4):LINE-(X,Y+4):FORJ=0TO1:X=60+
J*(120-I*20):Y=32+I*41-J*6:FORK=0TO1:CIR
CLE(X,Y),60-I*10,,,3.15,.4-K/8:NEXT:PAIN
T(X,Y-18+I*3)
20 NEXT:NEXT:SETPAGE,0:VDP(9)=VDP(9)OR2:
COPY(0,0)-(A,44)TO(0,211):VDP(24)=60:CIR
CLE(120,40),10:PAINT(120,40):FORI=0TO1:X
=60+I*120:FORJ=0TO1:CIRCLE(X,40),60,,,3.
15,.4-J/5:NEXT:PAINT(X,20):NEXT:DRAW"S30
A0BM120,50GR2H":PAINT(120,53)
30 FORI=0TO191STEP4:VDP(24)=64+I:LINE(0,
60+I)-(A,63+I),4,BF:LINE(0,60+I/3)-STEP(
A,1),0,B:NEXT:Z=1:FORI=0TO15:FORJ=0TO20:
VDP(24)=A-W:LINE(0,124-W)-STEP(A,0),-(Z=
1)*4:W=W+Z:NEXT:Z=-Z:NEXT:FORI=0TO4:COPY
(0,I*44)-STEP(A,43),1TO(0,16):NEXT:VDP(9
)=VDP(9)ANDB
40 FORI=0TO40:COPY(40,176)-(A,203),1TO(4
0-I,16+I):LINE(0,124-I)-STEP(A,0),4:NEXT
```

JUST FOR FUN ■ブラジル・だはははっ(15歳)

だはははっクン(M)はブラジル在住、うーんAVフォーラムも世界に輪が拡がっている。ニコニコ・マークがスペースキーでひどり顔に切り替わる、なんていかにもアメリカンなセンスだなあと思ったんだけど、普段話すのは英語? それともポルトガル語?

スペースキーで切り替わる、あまりに明快なシンボル

```
10 SCREEN5:COLOR1,15,15:P=3.1415:OPEN"GR
P:"AS#1
20 SETPAGE0,0:CLS:CIRCLE(127,105),50,11:
PAINT(127,105),11:CIRCLE(127,105),50:CIR
CLE(127,105),35,,7*P/6,11*P/6:CIRCLE(115
,85),10,,,,3:PAINT(115,85):CIRCLE(139,85
),10,,,,3:PAINT(139,85):PSET(87,40):PRIN
T#1,"HAPPY FACE"
30 PSET(79,170):PRINT#1,"JUST FOR FUN":S
=0
40 SETPAGE0,1:CLS:CIRCLE(127,105),50,11:
PAINT(127,105),11:CIRCLE(127,105),50:CIR
CLE(127,148),35,,P/6,5*P/6:DRAW"BM118,85
NL15NH11NG11BM136,85NR15NE11NF11":PSET(9
1,40):PRINT#1,"SHIT FACE":PSET(79,170):P
RINT#1,"JUST FOR FUN":CIRCLE(127,136),23
,8,,,2
50 PAINT(127,136),8:CIRCLE(127,136),23,1
,,,2:DRAW"BM127,113D35"
60 A$=INPUT$(1):S=1-S:SETPAGES,S:GOTO60
```

DANCING色紙 ■徳島県・龍沢薫(19歳)

龍沢クン(M)の作品は、黒い画面に小さな色紙がどんどんちらばっていく、という現代武術的な作品。プログラムなシンプルだけどシャープな美しさがあります。

```
10 SCREEN 5:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
20 COLOR ,1,1
30 FOR I=0 TO 3
40 SET PAGE 0,I:CLS
50 NEXT
60 X=RND(1)*255:Y=RND(1)*211
70 PSET (X,Y),0
80 FOR I=0 TO 3
90 SET PAGE I,I
100 XX=RND(1)*20:YY=RND(1)*20
110 C=RND(1)*16
120 X=X+XX-10:Y=Y+YY-10
130 IF X<0 OR X>255 OR Y<0 OR Y>211 THEN
 60
140 LINE -(X,Y),C,BF
150 NEXT
160 GOTO 80
```

ふしあなの目 ■大分県・福島徳島田島江ノ島 F.I.S(13歳)

F.I.Sクンの2作目は超リアル。肌色のグラデーションや、黒目が光を反射しているポイントが実にうまい。おなじネタの作品は前にもあったと思うけれど、完成度が圧倒的に高いです。

ね、リアルでしょう。これが画面で左右に動いた日にゃあ……

```
1 COLOR0,0,0:SCREEN5:DEFINTB-X:DIMX(11),
Y(11):FORI=3TO7:COLOR=(I-2,I,I,I):COLOR=
(I+3,I/3,1,1):COLOR=(8+I,6,I-1,I-1):NEXT
:SETPAGE,1:CLS:M=-5:FORY=20TO60STEP40:FO
RX=20TO220STEP40:X(H)=X-20:Y(H)=Y-20:H=H
+1
2 FORI=0TO4:CIRCLE(X,Y),17-I,I+1:PAINT(X
,Y),I+1:NEXT:FORI=0TO4:CIRCLE(X+M,Y),10-
I,6+I:PAINT(X+M,Y),6+I:NEXT
3 CIRCLE(X+M,Y),5:PAINT(X+M,Y):LINE(X-4+
(M/2),Y-4)-(X-3+(M/2),Y-3),5,B
4 FORZ=1TO.55STEP-.05:CIRCLE(X,Y),18,15-
A/10,,3.14,Z:A=A+7ANDA<30:NEXT:A=0:FORZ=
1TO.6STEP-.05:CIRCLE(X,Y),18,15-A,3.14,,
Z:A=A+.4:NEXT:A=0
5 CIRCLE(X,Y),18,1,,2.5,.58:CIRCLE(X,Y),
18,,,3.14,.5:M=M+1:NEXTX,Y:SETPAGE,0
6 L=L-SGN(L-K):COPY(X(L),Y(L))-STEP(40,4
0),1TO(108,76),0:IFL=KTHENFORI=0TORND(1)
*3000:NEXT:K=RND(1)*11:GOTO6ELSE6
```

照る照る坊主 ■東京都・鶯カッコウ不如帰大家のケンちゃん(15歳)

こちらは大家のケンちゃんの2作目。こちらは立体的なてるてる坊主で、フレアスカート(?)の部分がクルクル回るのがかわいらしい。色光りものぽくって、顔とのギャップに大笑いできます。やれやれ。

スカートがクルクル回ってラブリー。実は上下にも少し揺れているという、芸の細かさ

```
1 OPEN"GRP:"AS#1:COLOR,0,0:SCREEN5:FORI=
2TO6:COLOR=(I+8,I,7,7):COLOR=(I+5,0,I,7)
:NEXT:FORI=0TO8:A=31-I¥2:COLORI+7:CIRCLE
(A,A),27-I:PAINT(A,A)
2 NEXT:COLOR1:PSET(16,16),0,TPSET:PRINT#
1,"へ  へ":PRINT#1,"  の  の":DRAW"BM28,34":
PRINT#1,"も":DRAW"BM28,42":PRINT#1,"へ":CO
PY(0,0)-(63,63)TO(96,32):P=.101341698502
9#:DIMC(31),S(31):FORI=0TO31:C(I)=-COS(I
*P):S(I)=SIN(I*P):NEXT:COLOR0
3 FORJ=0TO7:LINE(0,0)-(63,95),,BF:FORI=0
TO63:LINE(31,31)-(I,95),ABS((I+J*2AND15)
-7)+7:NEXT:FORI=0TO31:A=ABS((I+JAND7)-3)
:X=31+C(I)*(31-A):Y=79+S(I)*(15-A/2):IFI
THENLINE-(X,Y):NEXTELSEPSET(X,Y):NEXT
4 PAINT(0,95):COPY(96,32)-(159,95)TO(0,0
),,TPSET:COPY(0,32)-(63,95)TO((JAND3)*64
,(J¥4)*64),1:NEXT:LINE(0,0)-(63,95),,BF:
LINE(127,0)-(127,35),13
5 FORI=0TO7:COPY((IAND3)*64,(I¥4)*64)-ST
EP(63,63),1TO(96,64):PSET(127,0),(1-I¥4)
*13:VDP(19)=(I¥4)*16:NEXT:GOTO5
```

BANDAGE ■大分県・福島徳島田島江ノ島 F.I.S(13歳)

F.I.Sクンは大爆発していて、今回3本採用。バンドエイドを取り出して傷口にはりつけたら、次第に血が染みてくる、うー、誰にも身に覚えのある痛い作品でした。

傷口にバンドエイドを貼ると……血が染みてくる。痛い!

```
1 COLOR3,0,3:SCREEN5:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:
"AS1:COLOR=(2,2,3,2):COLOR=(3,7,4,3):COL
OR=(4,7,5,4):COLOR=(6,6,6,4):SETPAGE,1:C
LS:PAINT(0,0),4:FORI=0TO1:LINE(47+I*2,3)
-(103,49-I*2),10+I,BF:NEXT:CIRCLE(75,26)
,12,6,,,.6:PAINT(75,26),6:FORI=2TO50STEP
3:A=A+3ANDA<3
2 FORJ=0TO145STEP5:FORL=0TO1:CIRCLE(J+A,
I),L,2+L:NEXTL,J,I:FORI=0TO52STEP52:LINE
(9,I)-(140,I),5:NEXT:CIRCLE(27,26),26,5,
1.9,5:CIRCLE(123,26),26,5,5,2:PAINT(0,0)
,5:SETPAGE,0:COLOR=(5,7,4,3):DRAW"BM135,
70C8M95,60C8U1M135,70":GOSUB4
3 FORI=0TO1:LINE(29,99)-(199,154-I*2),8+
I,BF:LINE(38,99)-(189,154-I*2),14+I,BF:N
EXT:FORI=0TO2:PSET(48+I*40,102+I*20),,XO
R:PRINT#1,"BANDAGE":NEXT:GOSUB4:FORI=98T
O40STEP-1:COPY(0,0)-(150,98-I),1TO(38,I)
,0,TPSET:NEXT:LINE(29,99)-(199,156),3,BF
:GOSUB4:GOTO5
4 FORL=0TO4000:NEXT:RETURN
5 FORI=3TO6:COLOR=(6,6,8-I,2):GOSUB4:NEX
T:GOSUB4:GOSUB4
```

お★題

3月は雨ばかりで、これで6月の梅雨が長引いたらいやだなあ。外に出る気力がなくなってしまう。しょうがないから映画でも見るか、というのが塾長の近況です。ふふふ、見え見えの前振りで、9月号のお題は「映画」ということにします。映画スターのシュワちゃんや笹野高史でもいいし、映画の特撮とか特殊メイク等々、映画にまつわる題材なら何でも可。塾長が最近見た映画をランダムに挙げていくと、「デリカテッセン」、「コミットメンツ」、「浴室」、「砂漠の流れ者」、「プライベート・ベンジャミン」、「お早う」、「スタンド・バイ・ミー」、「私の二十世紀」、「脱出」、「アシク・ケリブ」などなど、たくさん見てますね。あ、そうそう締め切りは6月8日です。(塾長)

特典 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

FAN-NEWS

ピンクソックス8

ウェンディマガジン
☎03-3780-6570
発売中

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,400円※

※初回のみジグソーパズル付。以降パズルなしは6,800円

美少女もののディスク・マガジンとして人気を得ていたシリーズも、ついにこの8でファイナル。でもジグソーついて、いつもの倍の内容はお買い得！

ゆか、まなみ、さやか、フォーエバー！

ゆか、まなみ、さやかの3人のピンクソックスギャルズがパーソナリティのディスク・マガジン『ピンクソックス』。このシリーズも、今回の8をもって終了。Mファンも毎月ディスクをつけるようになって、そのたいへんさや、日々のプレッシャーを考えると、ほんとうにお疲れさまでした、と心からいいたい。よく毎回、あんなにおもしろくて、パワーのあるゲームを提供してくれていた。今後は、単発のソフトで、また3人に会えるというから、ヘタな心配はいらない。シリーズという形態をとらなくなっただけ、というわけ。なんか某Mマガと似ているなあ。

それはそうと、今回の8はディスク4枚組(いつもの倍)で、初回のみジグソーパズルのおまけがつく。右上に絵を載せておいたけど、細かくてたいへんそうだ。シリーズのいろんな場面を回想しながら、ピースを1つ1つ置いていく……なんてオツじゃないでしょか。限定ということだし、すぐ買いに行かねば。

買う、といえば『ウェンディマガジン美少女アルバム』(詳しくは34ページ)。ゲームでは味わえない3人の隠された側面と、思い出のあのシーン、そして生みの親の語り、などもりだくさんの内容を提供。ぜひ、5月末本屋さんへ。こっちもよろしく！

おまけのジグゾー500ピース

登場人物がびっしりのジグソー。やりながらゲームを思い出す、なんてオシャレ。

アダルティック・アクション・シミュレーションSim Girl

海のなかにポツンと浮いた小さなバクテリア。空からの恵みを与え、不用なものは排除して、バクテリアを成長させようというもの。ヘタをするとカブトガニやクラゲで終わりに。めざすはやっぱ女の子だ。空からは進化の炎、退化の石、命の肉、運命の矢印が。退化の石をオゾン層(小さな板切れ)で、打ち返せ！

濡れたガンキャノンACT2

謎の男に連れさられたさやかは、なんと目覚めると縛られていた。ツッパリの3人になじられる彼女。そこへうわさの神崎あづさが現れる。よくわかんないアリクイのジョセフィーヌを連れて。こいつがくわせものだったのだ。逃げられない。このままでは、失踪したまなみや家族の消息はわからないままだ。どうする!?

世界名作劇場 シンデレラ

りっぱな「あよやまツインタワー」の間に立つボロ屋に住むシンデレラ。まま母や血のつながらないおねえさんに邪険にされてかわいそう。ある日、2人のおねえさんに部屋に呼ばれた。だが……！まじめなおとぎ話、のはずです。

ハーフタイムラバー

ゆか、まなみ、さやかの3人にはない、おとなのムードが漂うアダルト小説のコラム。いままで数々のアバンチュールを体験してきたユウとメグだが、その2人と会えるのも今回限り。じっくりその魅力を味わってほしい。ストーリーは時間をかけて吟味されたそうである。だから内緒。

どしどしふんどし

いつもは4コマまんがだけど、今回は短編のアドベンチャーゲームになっている。主人公はウェンディくん。敵のボスをやっつけて、アイテムを入手するのはセオリーどおり。そのあとのエンディングが、どしふんなのである。もったいつけちゃって、もう。こいつを笑えるのも最後か。

FAN-NEWS

コンチネンタル

GAMEテクノポリス
☎03-3435-0834
発売中

媒体	2DD ×4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
外付けドライブ不可	

GAMEテクノポリスから、初のフィールドタイプRPGが登場。レベルもシナリオもさくさく進むし、グラフィックもきれいでグッドなのだ。

ゲームはフィールド型RPG。謀反人ファルスを倒せ!!

『コンチネンタル』とは、このゲームの世界でいう武闘大会のこと。優勝者には剣術家としての地位と、テオーリア大陸の領土が与えられる。

こんな話をききつけた主人公のルミナスは、「優勝したら領主の特権をいかし、ハーレムをつくろう」と、夢見て大会に出場するが、決勝戦で戦士ファルスと戦い、負けてしまう。

それから2年たったある日のこと、ルミナスは眠っているところを女魔剣士のミランダにたたき起こされ、皇帝に「謀反人ファルスを討て!」といわれる。

ファルスは、コンチネンタルでテオーリア大陸の南部地方の領主になったが、突然、大公の娘サラを誘拐しハーレムをつくって笑っているのだ。さらに、皇帝に対しても刃をむけようとしているらしい。サラ姫を人質にとられているので軍隊を動かすことができない皇帝は、コンチネンタルの準優勝者ルミナスに声をかけたというわけだ。

だが、ルミナスは、ファルスを倒したら持っていた領土をもらい、ハーレムを継いじゃおうと考えて、女魔剣士ミランダといっしょに旅立ってしまうのである。

↑ミランダにたたき起こされるルミナス。せっかくいい夢みてたのにぃー

↑いちばんお世話になるフィールド画面。ルミナスの後にミランダがついて歩く

♥美少女だって♥ホホイのホイ

このゲームは美少女RPGなので、もちろんゲームのなかでたくさんの美少女とめぐりあえる。ただし、お相手してもらうには「特別優待券」というアイテムが必要になるのだ。これは町でも売ってるし、洞窟のなかの箱にあったりするので入手はかんたん。ある町のなかにも落ちてたりするのだ。らっきぃー。

↑彼女はなかなかの美少女。にんじんをもらえる

↑娼館という、それ専用の店で会うベル。もちろん特別優待券がないとだめー

↑彼女はモンスターに毎日えっちされて困っている。疑い深い彼女だが、助けてあげると優待券なしでホエホエできちゃう

こいつがファルス!!

ファルスは、コンチネンタルで相手が命ごいをする間もなく殺してしまうという残虐非道っぷり。でも、そのときなぜかルミナスだけは殺さなかったのだ。

↑コンチネンタルで1度負けてるルミナスは、はたして勝つことができるのか?

戦闘シーン

敵のほとんどは、美少女ばかり。しかし、残念ながら敵とえっちすることはできないのである。

↑気合のはいったかわゆい敵グラフィック。ぐっど!

ほかにもこ〜んな敵が…

↑美少女ばっかりと思ったら、ふつうのモンスターもちゃんとでる

今月のいしょく情報

ぱおぱおからキミへ
MSXの移植事情を紹介する

ぱおぱおである。ついこのあいだ、お正月だったのに、もうゴールデンウィークも終わって1年の折り返し地点にさしかかっている。ぼんやりしてると、このように時は過ぎ、一生も夢のように過ぎ去ってしまうのだよ、ということの見本のようなこの頃であった。いろいろと個人的なイベントが重なったせいもあるが。

さて、『三国志Ⅲ』である。光栄非難のお便りが来るのかと思っていたら、そうでもない。光栄弁護のお便りが目についた。

「いきなりですが光栄はMSXの味方です。発売したゲームのほとんど全てをMSXに移植し、MSXでは無理ではないかといわれたゲームでさえ移植可能にした光栄は、MSXの無限の可能性を明示した意味でMSX界においても偉大な存在といわざるを得ません。その光栄が『三国志Ⅲ』の移植を決定できないのは、必ずそれ相応の理由があるはずです。だから、光栄はMSXの味方です」。

今月の移植希望ゲーム　ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三国志III	光栄	P	142
2	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	64
3	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	63
4	8	ストリートファイターII	カプコン	A	41
5	8	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	38
6	5	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	35
7	40	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	33
8	19	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	32
9	10	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	29
10	8	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	28
11	17	ダイナソア	日本ファルコム	P	20
12	11	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	19
13	7	A．III．A列車で行こう	アートディンク	P	17
14	12	大戦略III'90	システムソフト	P	13
15	14	シムアース	イマジニア	P	12
15	24	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	G	12
17	13	ランス3	アリスソフト	P	11
18	20	シャングリラ	エルフ	P	9
19	28	ファイナルファイト	カプコン	GA	8
19	16	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	8

■1992年4月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

三国志Ⅲがものすごい人気だ！

↑2位に78票差をつけダントツの「三国志Ⅲ」。画面はPC-98版のもの

↑1作目はMSXでも発売された「ドラスレ英雄伝説Ⅱ」。画面はPC-88版のもの

↑1ランクダウンしたが根強い人気の「ぽっぷるメイル」。画面はPC-88版のもの

もうひとつ。「過去に光栄がオリジナルをPC-98で出したものはほとんどすべてがMSXに移植されています。『維新の嵐』や『提督の決断』も1年以上たってからですが、移植されています。（中略）だからここは光栄さんを信じて、待ってみようではありませんか」というのもあった。

ぱおぱおは、この2通のお便りを読んで、なんだか涙催しそうになった。これほど一企業と個人の信頼の絆が強いとは。と同時に、ぜひとも、この2つの声を光栄さんに聞かせたくなった。このページでトップになったソフトは、多分1万本はいくはず。『ソーサリアン』の実績からいっても、それは不可能な数字ではないはず。なんとか前向きに移植を考えてもらいたいものである。

それから『ドラゴンナイトⅢ』。これは前作までの経緯からいってもぜひとも移植されるべき作品だと思う。ぱおぱお自身はこの手のソフトはしないし、興味もないけれど、Ⅲができたのは IやIIが売れたからであって、それにMSXは大いに貢献したはずだからだ。だからしなくてはならん、ということにはならないが、少なくとも相応の努力はしてみるべきだろう。

それから日本ファルコムの作品が並んでしまった。これは困ったことである。ほかのメーカーが88を見捨ててしまった中で、ここだけは88を見捨てていないわけなのだが、MSXは忘れ去られたのだろうか。なんとベスト20の中に4本もである。日本ファルコムの作品なら何でも買う、というユーザーも多いことで、なんとかならないものだろうか。

というわけで、今月も目新しいニュースはないままだが、できる努力はみんなしている。

ではまた来月！

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1579
❷	2	シムシティー	イマジニア	PG	982
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	643
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	611
5	7	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	539
6	5	大戦略III'90	システムソフト	P	509
❼	6	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	497
8	15	三国志III	光栄	P	437
9	10	ストリートファイターII	カプコン	GA	408
10	9	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	397

■1991年1月号より1992年4月号までの集計

発売中のNewソフトを再チェック!

例によってオンセールのページなのだ。今月も発売ソフトは多くないけど、良質の美少女ソフトが出そろった。女の子にかこまれて過ごす梅雨も悪くない。

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDI はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力／J&P渋谷店、J&P町田店

3月1日から3月31日までに発売されたソフト

3月6日★MSXView1.21(R+D)／アスキー／9,800円
秘密の花園(D)／GAMEテクノポリス／7,800円
20日 コンチネンタル(D)／GAMEテクノポリス／8,800円
26日 卒業写真・美姫(D)／カクテル・ソフト／6,800円

※『卒業写真・美姫(みき)』は、「卒業写真」と「美姫」というAVGがセットになって1つのパッケージで発売されています。

↑GAMEテクノポリスの新作『秘密の花園』は、キレイなグラフィックがウリだ

↑今月号で紹介している『コンチネンタル』。こちらもGAMEテクノポリスの作品

3月のソフトセールスTOP10

3月は美少女ソフトが売れた。10本中8本が美少女のものとは、ちょっとおどろきなのだ。そんななかで、光栄は健闘した。でもでも、ちょっとふがいない。みんなガンバレー。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	ー	エル	エルフ
↗	2	8	闘神都市	アリスソフト
↗	3	6	信長の野望・武将風雲録	光栄
↘	4	3	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
↗	5	ー	秘密の花園	GAMEテクノポリス
↘	6	2	DPS SG set3	アリスソフト
↘	7	5	ピーチアップ総集編II(笑)	もものきはうす
↗	8	9	ピンクソックス・プレゼンツ	ウェンディマガジン
↘	9	4	ロイヤルブラッド	光栄
↗	10	ー	ピーチアップ総集編	もものきはうす

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします〈J&P渋谷店調べ〉

↑注目は5位にランクインしたGAMEテクノポリスの『秘密の花園』。ぜひプレイしてみてちょ!

ユーザーの主張

今月のテーマ「幻のソフト入手計画・その1」

プロ野球も開幕し、今年も西武の優勝はまちがいないと思ってる、ときちゃるである。

さて、今月のテーマは、「幻のソフト入手計画」だ。むかし売ってた、あのソフトがほしいんだけど、いまじゃドコにも置いてない。どうしたらいいんだろう? そんな疑問を、ときちゃるが読者のみんなに代わり各ソフトハウスに問い合わせてみた。ユーザーの主張、はじまって以来のハガキの多さにビックリしつつも、再販希望ソフトのトップ10を集計したので下を見てもらいたい。

■再販希望ソフトトップ10
①F−1スピリット3Dスペシャル(コナミ)
②ジーザス(エニックス)
③コナミゲームコレクション(コナミ)
④魔導物語1−2−3(コンパイル)
⑤スペースマンボウ(コナミ)
⑥ぎゅわんぶらぁ自己中心派(ゲームアーツ)
⑦パロディウス(コナミ)
⑧ゼビウス(ナムコ)
⑨フラッピー(デービーソフト)
⑩けっきょく南極大冒険(コナミ)

このほかにも、『アンジェラス』(エニックス)や『リターン・オブ・イシター』(ナムコ)を筆頭に、さまざまなタイトルがあがっていたが、やっぱりコナミのゲームは人気がある。ではここで、コナミのゲームについてのハガキをちょっと見てみよう。

「Mファンを読んでいて『激ペナ2』がほしくなりました。けど、どこのお店に行っても売っていません。再販、もしくは『激ペナ3』を出してください」(大阪府/佐藤篤志クン)、「『メタルギア』はボクがMSXを買うまえに発売されたので、それを知らずに2作目の『ソリッドスネーク』を先に買ってしまい、くやしい思いをしています。なんとか『メタルギア』を再販してもらいたいです」(茨城県/川崎守クン)、などなど、とにかくコナミのゲームの再販を望むハガキはいっぱいだ。そこで、さっそくコナミに聞いてみたところ、**『スナッチャー』や『SDスナッチャー』など、ディスク版ソフトなら、まだ在庫が若干(じゃっかん)あり、通信販売も可能**だそうだ。興味のある人はコナミに問い合わせてみるといいだろう(コナミ=☎03-3264-5678)。ROM版ソフトの在庫はないから気をつけること。

また、『ゼビウス』『リターン・オブ・イシター』などは、発売元のナムコにも在庫が一切ないとか。秋葉原や日本橋の各ショップやJ&Pなどを根気よく探してみるしか手はなさそうだ。

デービーソフトの『フラッピー』についても同様である。

一方、**ゲームアーツは『ソリテアロイヤル』と『ファイアーホーク』のみ通信販売をしている**とか。再販希望の高い『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』は残念ながら在庫ナシだそうだ。『ソリテア〜』『ファイアー〜』がほしい人は問い合わせをしてみよう(ゲームアーツ=☎03-3984-1136)。

こう見てくると、むかしのソフトを手に入れるのはホント容易なことではない。そこで、「どこどこのショップで○○が売ってたぞ」というように、みんなにソフトの情報を送ってもらいたいのだ。できるだけくわしく書いてくれるとありがたい。来月は予定を変更し、(間にあえば)その情報や今月書ききれなかった在庫情報などを紹介しようと思う。掲載者にはMファン特製フロッピーを進呈する。少しでも多くの情報を大至急待ってるぞ。みんなで協力しあえば、きっといい情報が集まるはずだ。なお、来月号のテーマだった「なんでもゲーム自慢」は、8月号で発表する。

ではでは。　(ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「6月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

先月はページが少なかったけど、今回はいつもどおりにもどったカミングスーン。話題の『シムシティー』を、またまた紹介しちゃうのだ。あと、先日発表になった光栄の新作情報と、『スーパーバトルスキンパニック』のフォローもぶちかますのであーるある。

シムシティー

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

■イマジニア
■☎03-3343-8900
■6月中旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

『シムシティー』の発売を心待ちにしているみんな、先月号の記事はどうだったかな？　とりあえずの試作画面だったけど、ちゃんとMSX版のグラフィックを載せることができたし、イマジニアの親会社がミサワホームだっていう事実も判明したし、まあそれなりに収穫はあったことと思う。

では、今回は何をやろうか？とイマジニアに電話したんだけど、みんなをアッとおどろかすような進展がみられなかった。もちろん開発はそこそこ順調にすすんでいる。ようするに、目に見える部分での進展が、あまりなかったということだ。ましてや、ゴールデンウィーク前ということで、Mファンの本をつくる進行もはやまっている。このへんのことも、今回の記事に、ものすごーく影響しているわけでもある。それでも先月号で紹介した画面よりバージョンアップした、より本物に近い絵ができてきたのでそれを右ページにでっかく載せておいた。この最新画面は付録ディスクにも収録したので、自分のMSXで見てもらえば、そのよろこびもひとしおだと思う。このまま、うまいこと開発がすすんでくれれば、もういうことナシだ。発売は6月ごろの予定だそうで、でももしかすると、ちょっとズレるかな……ってとこらしい。

そんな期待ビンビンの『シムシティー』だけど、イマジニアの飯田さんの話によると、MSX版はPC-98版からの移植になるという。しかし、どれくらい忠実に移植されるかは、いまのところはっきりしていない。ただ、98版にある機能はぜんぶ使えるようにしたいとのこと。このことばを信じて発売を待っていようではないか。きっとMSXなりのすばらしいゲームになるにちがいない。

というわけで、MSX版のサンプルがまだないので、今月は98版を使って実際に街をつくってみることにした。かんたんではあるけど、その過程というかサワリの部分を下にズリズリ〜と紹介しておくので、どんな

↑これは98版のシナリオ選択画面だ。MSXにもこのモードは入る予定だ

98版で街をつくってみた！

MSX版がまだなので、98版を使って街づくりをしてみた。こんな感じでゲームをすすめていくんだよ、というのがわかってもらえればバンバンザイなのだ。

↑好きなマップを選んだら、街の名前とゲームレベル（難易度）を決定する。まあ、初級が無難かな

↑何にもない土地に、住宅（R）、商業（C）、工業（I）地区をつくっていく。道路も敷いてみた

★光栄がPC-88版の新作★

『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』

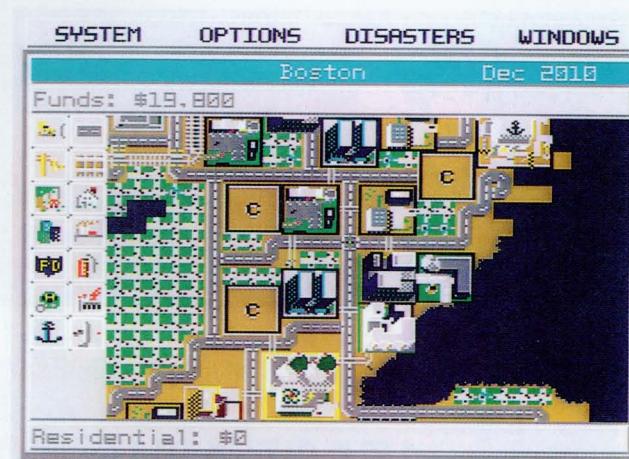
を発表!! MSX版は9月発売か!?

光栄の最新作の情報が入ってきた。『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズの第3弾、その名も『元朝秘史』だ。これまでと同様に、12世紀末のモンゴル諸部族を統一し、さらには世界中をわがものにしようとしたチンギス・ハーンが主人公で、そのモンゴル帝国と、それを取り巻く国々との攻防を題材にした戦略級シミュレーションゲームだ。

ゲームのシナリオは、モンゴル編と世界編の2種類。プレイヤーは、モンゴル編では12世紀末のモンゴル高原で覇を狙っている4か国の群雄の1人として、世界編では13世紀のユーラシア大陸にある6か国の有力な国王の1人になり代わり、全土の統一をめざすのだ。

↑今月は、6月発売予定のPC－88版の画面を紹介なのだ

↑MSX版の発売は9月ごろらしい。ああ、早く遊びたいよー

前2作と基本的なシステムにあまり変更はないが、戦闘では、より細かい戦術を行えるようになったのと、各国にそれぞれ独自の戦闘部隊が登場し、その特性をいかした攻撃ができ、戦闘に幅広さが出た。また、前作よりも、ビジュアル的に強化されているのも特徴だ。

もちろん、このゲームになくてはならない「オルド」も健在だぞ。光栄によると、MSX版はPC－88からの移植で、9月登場の予定だ!

↑街の画面サンプル。もちろんゲーム画面じゃないよん

↑これがMSX版「シムシティー」の最新画面。なかなかどうしてイイ線いってる

ゲームなのかはそれを見ればなんとなくでもわかってもらえることと思う。とにかく、いちどそのおもしろさを体験したら最後、サルのように死ぬまでやってしまうのがこのゲームなのだ。

さて、この『シムシティー』だが、未開発の土地を大都市に仕立てていく基本的なモードのほかに、あらかじめ用意されたシナリオで遊べるのも特徴だ。平和な街に突如として起こった災害や犯罪に、市長であるプレイヤーはどう対処していくのか? 8つ用意されたシナリオは、どれも難題ばかりだが、やりがいもあるってもの。このへんもしっかり移植されるとうれしい。

発売日や価格、仕様など、かんじんな部分がハッキリ決まってなくて、この記事を書いていてもなんかモンモンしている。期待が大きいだけにツライんだけどねえ……。

↑このように予算を見ることもできる。税金が高いと住民はいなくなっちゃうよん

↑だいぶ発展してきた。人口も増え、道路には車があふれ、よーく見るとスゴイ渋滞なのだ

↑怪獣も登場。街をガンガン壊していく。こんなこともできたりする

開発中ゲーム情報

前のページでも書いたけど、光栄の新作『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』は、秋の超目玉。いまの時点では『三国志III』などの移植情報が入ってきてないため、これには期待がかかる。

先月末にパッケージ版が発売された『ピラミッドソーサリアン』も、5月20日にはタケル版が発売になる。もちろん内容的には何も変わってないので、パッケージ版を買いのがした人や、ちょっとでも安く購入したい人は、必ずおさえておきたい1本だ。価格は税込で 3,500円。

タケルといえばブラザー工業。

↑ようやく発売された(はずの)『ポッキー2』。ワクワクなのだ!

ブラザーといえば、『ブライ下巻完結編』である。ブラザー側の発表では、なんとなんと発売が7月に延びてしまうという。ガビーン。ようするに開発が遅れぎみというのがいちばんの原因である。せっかくだから、この機会に巻頭SCOOPなどを読んで、『ブライ』についていまいちど頭のなかを整理してみるといいかもしれない。

あと、4月15日現在の情報なのだが、発売が延期となっていた、ポニーテールソフトの『ポッキー2』が4月下旬に発売された(かもしれない)。美少女もののなかでもバツグンにかわゆい女の子が登場する、このゲーム。ぜひともプレイすることをオススメする。発売が延びて、まだ出てなかったらゴメン。

また、今月号の広告を見た人はわかると思うけど、5月28日には『ウェンディマガジン美少女アルバム』が出ることが決定。エルフ、ポニーテールソフト、アリスソフトにつづくシリーズ第4弾で、今回は、まなみ・さやか・ゆかのピンクソックスギャルズの3人を全面に、最高に気持ちいい本にしたいと思っている。内容は、毎回好評の美少女名鑑やゲーム紹介のほか、この本でしかわからない『ピンクソックス』の秘密がいっぱいおっぱい。さらにいままでにないペロリ〜ンな付録もついちゃって、みんなのお役にたてることうけあいだ。定価は 1,380円(税込)で、下の写真が表紙になっている。みんな買ってちょうだい。ではではこのへんで。

↑まなみ・さやか・ゆかの3人がかわゆい『ウェンディマガジン美少女アルバム』の表紙

タケルで5月下旬発売予定

スーパーバトルスキンパニック

4月号の記事の補足と訂正なのだ(ゴメン)!

4月号のFAN・NEWSで取り上げた『スーパーバトルスキンパニック』で、PC−98版にあった「バトスキファイト」というオマケのモードがMSX版にもつくことが決定した。

バトスキファイトとは、ゲームをクリアしていれば、自分の戦いたい敵と何度でもお手合わせできるという、うれしいモードのこと。

戦闘に勝利すると、ふつうはその時点でセーブをすることになる。だけどセーブをしてしまうと、もういちど戦いたいと思う敵がいてもはじめからゲームをやりなおさなければならない。これではカードバトルを存分に楽しみたいプレイヤーにとっては面倒だし、ちょっともの足りないよね。しかし、このバトスキファイトがあれば、ごひいきの敵を自由に選んで、好きなだけ戦うことができるのだ。これはうれしいし、燃えるぞお!!

それと、前回の記事でひとつ訂正がある。「老師を倒した天才少女がこのグッピー北京だ」とあるけど、老師を倒したのはグッピー北京ではなかったのだ。その人物は……? これは重要な謎になっているので、ここではあえて書かないことにする。とにかく本当にゴメンなさい。

※この件に関し、関係者および読者の皆様方にご迷惑をおかけしましたことを深くおわびします。

わかる人にはわかる!「バトスキファイト」も入ることに!!

この勝負はもらった!

↑対戦者別にエグイタイトルがついているぞ

↑戦い方は通常の場合と変わらないのだ

↑よーし、勝ったぞ!! 次は誰と戦おうかな

↑ううっ、この演出には泣けてくるなあ……

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDI は MIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

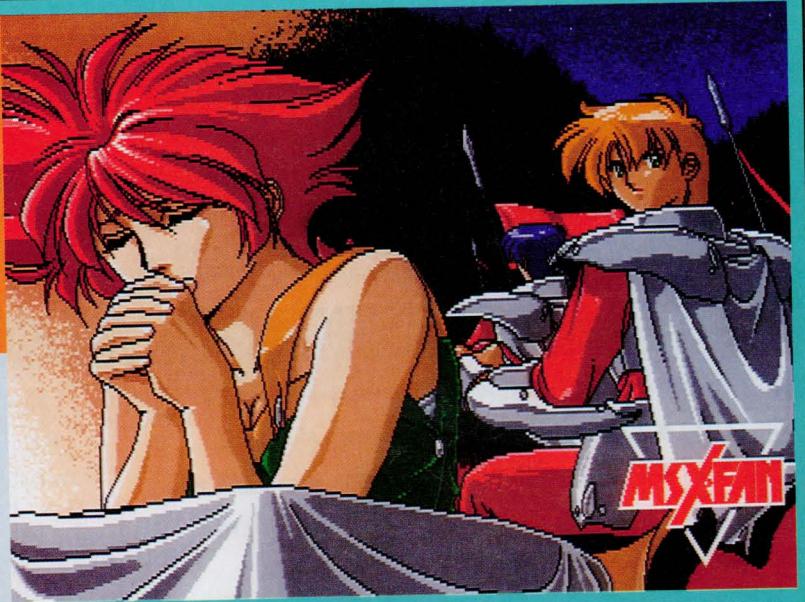
この情報は4月15日現在のものです!

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	上旬	ジョーカーII(D)/バーディーソフト/7,800円
	14日	◉プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円♪
	中旬	◉キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/8,800円♪
	中旬	サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツー/3,400円 MIDI
	中旬	★μ・NOTE(D)/ビッツー/29,800円 MIDI
	22日	◉ピラミッドソーサリアン(D:タケル版)/ブラザー工業/3,500円(税込)♪
	28日	ウェンディマガジン美少女アルバム(本)/徳間書店/1,380円(税込)
	下旬	スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/6,800円♪
	下旬	★MIDIカラプレイヤー(D)/ビッツー/9,800円 MIDI
	下旬	龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円♪
6月	8日	MSX・FAN7月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	12日	★らんま1/2(D)/ボーステック/12,800円♪
	中旬	シムシティー(D)/イマジニア/価格未定♪
	中旬	狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円
	下旬	μ・NOTE Jr.(D)/ビッツー/19,800円 MIDI

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	8日	MSX・FAN8月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	中旬	デッド・オブ・ザ・ブレイン(D)/フェアリーテール/8,800円
	中旬	シンセサウルスVer.3.0(D)/12,800円♪
	下旬	ブライ下巻完結編(D)/ブラザー工業/9,800円♪
	下旬	●スーパープロコレ3(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)♪
8月以降と発売日未定		火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
		YUKA・ゆかのフシギな体験(D)/ウェンディマガジン/価格未定♪
		ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定♪
		◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/価格未定♪
		◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/価格未定♪
		◉麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
		倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
		●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
		3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
		アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円♪

【発売中止ソフト】エリート(マイクロプローズジャパン)、囲碁ゲーム入門用(マイティマイコンシステム)

※ビッツーではMIDI関連ソフトのタイトルを、次のような名称で呼ぶと発表しました。したがって、本誌では発売予定表および関連記事中での表記をそれにあわせ変更します。

μ・SIOS S3/02⇨μ・NOTE、μ・SIOS K3/04⇨MIDIカラプレイヤー、μ・SIOS S2/13⇨μ・NOTE Jr.、μ・SIOS T3/01⇨μ・REAL

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー
運命のイタズラとでもいうのだろうか。旅をつづけるシニリアの前に突然あらわれた、おさななじみの「ロッシュ・アクシャー」。彼は、長いあいだ忘れていた人のやさしさや、ぬくもりを思い出させてくれた。これからは、彼も両親をさがす旅に加わってくれるかもしれないという期待に胸をふくらませていたシニリアだったが、彼はある国家の軍隊に雇われている傭兵の身だったのだ。2日後、彼はあらたな戦場へと旅立って行ってしまった。しかし、その戦場というのは……。

スーパー付録ディスク　JUN. 1992　DISK#9			
媒　　体	2DD ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,307,648バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして使用してください。ちょっとしたことで、ディスクのファイルの一部、または全部を壊すことにならないともかぎりません。十分注意してください。

付録ディスクの起動

市販ソフトと同様です。ディスクをセットして、リセットするか、電源を入れると、タイトル画面(右上の写真)が表示されメロディが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニューで改めて「BAISC」を選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフト切り換えスイッチがあれば「切」で起動するようにしてください。

タイトル画面

タイトル画面では、カーソルキーで画面位置の補正ができます。ESCキーを押すと、タイトル画面のまわりにワクが表示されます。このワクを目安にして画面位置を決めましょう。スペースキーを押すと、しばらくして大メニュー画面(右下の写真)が表示されます。

大メニュー画面

タイトル画面で点滅しているカーソルを行きたいコーナーロゴにあわせてスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面になります。

説明画面と各コーナー

どのコーナーの説明画面でも、ESCキーを押すと瞬時に大メニュー画面にもどります。説明画面でスペースキーを押すと、そのコーナーのタイプによって反応が異なります。コーナーのタイプには、A、B、Cの3つのタイプがあります。

Aタイプ=小メニュー画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すと項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムを実行します。実行すべきプログラムが1本しかないときは、説明画面から直接プログラム実行へ進むコーナーもあります。

Bタイプ=説明画面から大メニュー画面にもどります(収録されているファイルの紹介だけになります)。

Cタイプ=スペースキーを押すたびに、ページをめくるようにメッセージやCGが次々に表示され、終わると大メニュー画面にもどります。メッセージなどの途中であっても、ESCキーを押すとそこから大メニュー画面にもどります。別に収録ファイルがあったり、例外的なキー操作をしたりする場合は、画面で指示しています。

なお、あてQ以外のCタイプのコーナーでは、カーソルキーの上下で前後のメッセージにいったり、もどったりできます。あてQは、画面のメッセージに従ってキー操作をするようにしてください。

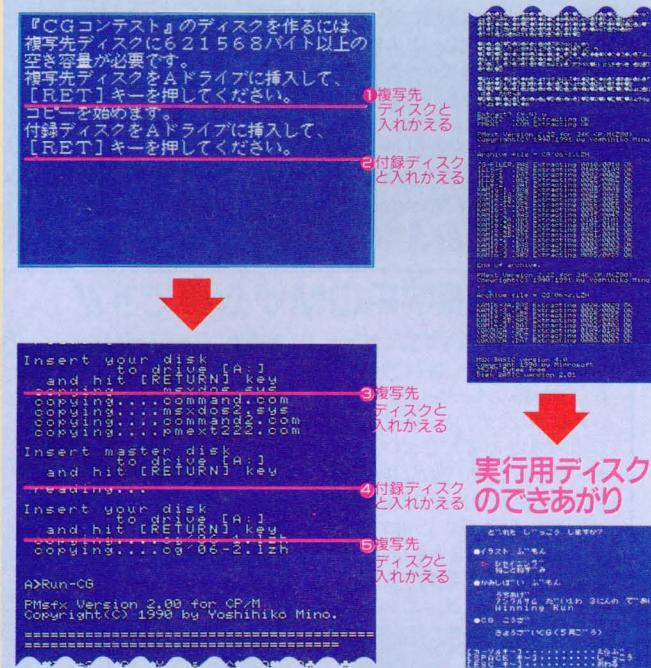
その他

起動時に、カーソルキーの上を押したままにしているとタイトル画面の表示を飛ばして、大メニュー画面からはじめることができます。ジョイスティックを使用する場合は、カーソルキーが十字スティックに、スペースキーがトリガーAに、そしてESCキーがトリガーBにそれぞれ対応しています。

⊙おや？　かたつむりを見つけたみたい。いじめちゃだめだよルーシャオ

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二(UPK)／TITLE CG DESIGNER＝木村明広(ライトスタッフ)／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc/TITLE BGM COMPOSER＝山藤武志(STING)／DISK MAKER＝化成バーベイタム(株)／SPECIAL THANKS TOマイクロキャビン＋イマジニア＋エルフ＋ビッツー＋松下電器産業

「CGコンテスト」と「オマケ(十字軍)」のコーナーは解凍して使おう

「CGコンテスト」と「オマケ(十字軍)」のコーナーはファイルを圧縮して収録しました。使用するにはプログラムを解凍する必要があります。大変時間のかかる作業です。よく読んで作業を進めてください。

ここでは「CGコンテスト」を例に説明します。まず、フォーマット済のディスクを用意します。そして、CGコンテストを選びスペースキーを押すと左下のような画面が出ます。あとは画面の指示通り、5回ほどディスクを入れかえていけば実行用ディスクの完成です。

なお、解凍作業中はキーボードにむやみに触れないようにしてください。うまく解凍できないことがあります。

```
Insert your disk
    to drive [A:]
  and hit [RETURN] key
copying....msxdos.sys
copying....command.com
copying....msxdos2.sys
copying....command2.com
copying....pmext222.com
Insert master disk
    to drive [A:]
  and hit [RETURN] key
reading...
Insert your disk
    to drive [A:]
  and hit [RETURN] key
copying....
copying....cg'06-2.lzh

A>Run-CG

PMsfx Version 2.00 for CP/M
Copyright(C) 1990 by Yoshihiko Mino.
```

❸複写先ディスクと入れかえる
❹付録ディスクと入れかえる
❺複写先ディスクと入れかえる

実行用ディスクのできあがり

エラーメッセージへの対処法

解凍作業はほとんどオートですが、画面のメッセージに従って作業を進めないとエラーが出ます。また、フォーマット済のディスクはライトプロテクトタブを閉めた「書きこみ可能」状態で使用してください。開いた状態で使用するとエラーが出ます。

◆複写先ディスクにほかのファイルがある

すでにほかのファイルでいっぱいのディスクを複写先ディスクとして使用すると、右の写真のような警告が出ます。これは、複写先ディスクの容量不足です。ファイルを削除するか、新しくフォーマットしたディスクでやりなおしてください。

↑画面の指示をよく読んで作業を進めてください

◆ディスクの入れかえをまちがえた

画面で指示された通りにディスクの入れかえをしないとエラーメッセージが出ます。もしも、「File not found in ～」というメッセージが出て解凍作業が止まってしまったら、それはディスクの入れかえをまちがえています。こんなときは、「F5」キーを押して解凍作業を最初からやり直してください。

```
File not found in 48
Ok
```

↑これがエラーメッセージだ

解凍作業には新しいディスクが必要です

解凍作業に必要な2DDフォーマット済ディスクの作成方法です。なお、作成には新しく購入したディスク(不要になったディスクでも可)を使用のこと。決して付録ディスクを使用しないでください。①BASIC画面で「call format」と入力しリターンキーを押す。②出てきたメッセージに対しAのキーを押す。③2のキーを押す。④最後のメッセージにはどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOKと表示されればできあがり。

```
call format
Drive name? (A,B)
```

↑call formatと打ちこみ、ディスクの入ったドライブを答える

```
call format
Drive name? (A,B) a

1 - 1 side, double track
2 - 2 sides,double track

?
```

↑1は1DD、2は2DD。ここでは2のキーを押す

```
call format
Drive name? (A,B) a

1 - 1 side, double track
2 - 2 sides,double track

? 2
Strike a key when ready
```

↑最後はどのキーを押してもかまわない

```
1 - 1 side
2 - 2 sides
3 - 1 side, double track
4 - 2 sides,double track

?
```

↑フォーマットの方法が4種類も選ぶことのできる機種もある。このような機種の場合は2つ目のメッセージには4と答える

```
1 - Single sided, 9 sectors
2 - Double sided, 9 sectors

?
```

↑2つ目のメッセージがこのような場合は2と答える。ようするに、いちばん大きな数を選ぶようにすれば、それが2DDフォーマットだ

付録ディスクは森を出てどこへ行くか？ ～今回の変更点について～

これまで、付録ディスクはすべてDOS1で立ち上がっていましたが、一方、キー入力以外の部分では、ターボRは高速モード(R800)に切り換えていました。

しかし、DOS1とR800を組み合わせた場合の動作は、保証されていないことがわかりました。つまり、なにが起こるかわからない、ということです。そのため、ターボRユーザーのなかにファイルのコピーや解凍時に「原因不明」のエラーが出る方がいたようです(うまくいく場合もあります)。

そこで、今月からはターボRはDOS2で、それ以外はDOS1で起動するようにしました(DOS2セットも入っています)。

これで、ターボRでは、付録ディスクの進行やコピー、解凍が高速で確実に行うことができるようになりました。

ようやく、ターボR対応という森を出た、という感の付録ディスクですが、もちろん、MSX2／2+ユーザーのための高速化の努力は毎月やっています。

今後はさらに全体的なシステムの見直しをやっていきたいと思います。今月はBGMやタイトル画面での画面補正を新しくしてみました。ご意見、ご感想をお待ちしています。

『プリンセスメーカー』といえば、1991年の5月にガイナックスから他機種で発売され人気を得た「子育てシミュレーションゲーム」。そのMSX版がマイクロキャビンにより移植され、今年5月いよいよ発売(予定)です。

『プリンセスメーカー』販促用デモ

父と娘の夢と希望と愛の8年間/　というわけで、MSX版『プリンセスメーカー』発売まであと少し(この原稿を書いているのは4月上旬だけど、発売予定は5月上旬だから、もう発売されているかな?)。

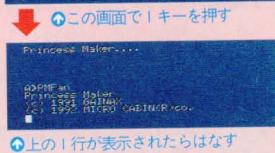
そこで、今月の付録ディスクにはマイクロキャビンさんのご厚意により、『プリンセスメーカー』の魅力をバッチリ伝えてくれる販促用デモ(ショップの店頭で見られる新作ゲームの紹介のこと)を収録することができた。美しいBGMは、FM音源がなければPSG音源で鳴るという親切設計。しかも、MSX版だけの特典になっている、女の子のおしゃべりも聞くことができちゃう/　ちょっと聞き取りにくいところもあるけれど、これは付録ディスクに間にあわせるために急いで制作したためだそうで、製品版では鮮明な声を聞くことができるのでご安心を。さあ好きなだけ見てくれ//

『プリンセスメーカー』移植首謀者・川口洋一氏より

『プリメ』の制作も佳境に入ってきましてそろそろ地獄な感じ。このデモにもあまり時間をかけられなかったんだけど、割と演出にも凝ったし、ちゃんと喋ったりするので許してね、って感じ。あと、今回は時間の都合で無理だったんだけど、ターボRではちゃぁんとPCMでシャベルのだ/　こりゃおトク。ってなワケでMSX版『プリンセスメーカー』よろしくね。

↑もう、ほとんど完成に近いMSX版『プリンセスメーカー』

告/ 漢字ROMが必要です//

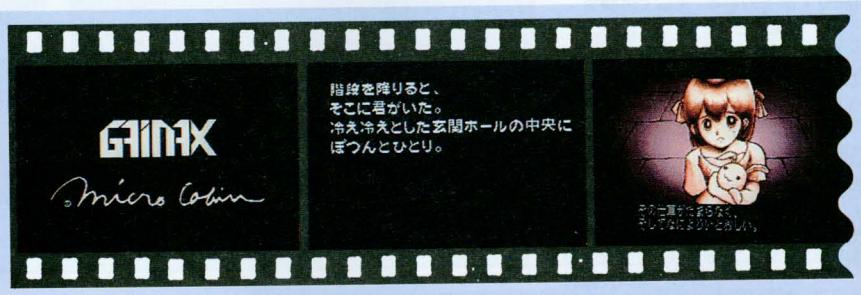
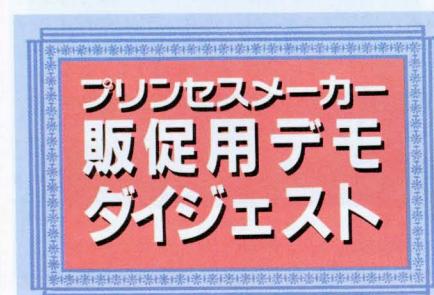
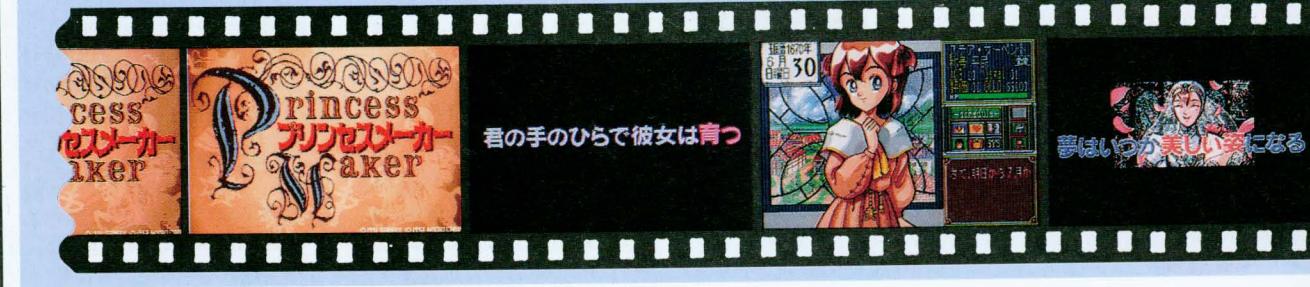
まずは左下の写真をご覧ください。そうなのです。漢字ROMがないと画面のメッセージが表示されないのです。ところどころ漢字ROMを必要としないメッセージもあるのでそれは表示されます。あと、ターボRでは「すぺしゃる」の大メニューにもあるように、DOS2からDOS1に切りかえてから起動するようになっています。大メニューの画面で、「Princess Maker」という文字が画面に表示されるまで1キー(テンキー不可)を押していてください。右下にある連続写真を参考にしてもらえばよくわかると思います。

↑表示されないメッセージもある

↑この画面で1キーを押す

↑上の1行が表示されたらはなす

5月号のフォロー

5月号「COMING SOON」のコーナーでプリンセスメーカーのCGが正しくインターレースされていませんでした。作成した「COMING SOON」用ディスクの「COMIN'S.XB」というファイルの行85で「85　SCREEN　,,,,, 2」の「2」を「3」に変えてセーブしなおしてください。これでもっとビューティフルなCGを見ることができます。

福沢諭吉によれば、天は人の上に人を作らず、うんぬん。規格はMSXの上に2を作って2+を作ってターボRを作った。今回はターボR専用が1本あります。

■ファンダムGAMES

今月は14本の作品を収録。そのうち、次の3本について多少の注意、コメントがあります。

SHOP

操作性を保ったまま高速モードで動くターボR版も収録しました。もちろん、オリジナルのほうはふつうに遊べます。

漢字須駆浪流苦意頭

MSX2+以降で動作します。この作品で遊んだあと、付録ディスクにもどるときは、リセットしてください。

3D

ターボR専用版です。また、付録ディスクのメニューからこの作品を呼ぶと記録などをRAMディスクに書きこみます(オリジナルはふつうのディスクに書きこむ⇒41ページ欄外参照)。この場合、カレンドドライブはHに変わっているので注意してください。

⇒遊び方は35ページから

■ファンダム・サンプル

スーパービギナーズ講座のサンプルプログラム。⇒48ページ

■オマケ

選考会で採用できなかった惜しい作品を1本(⇒45ページ)と、十字軍のSLG実力診断テスト参加用データの作成。

■ターボRユーザーの方へ

これまで、付録ディスクはMSX-DOS 1上で動いていました。その上で、高速モードのスピードがふさわしいプログラムにかぎって、CPUをR800に変え、高速モードのランプがつくように処理していましたが、じつは、CPUがR800でDisk BASIC Ver. 1.0 (またはDOS 1)を使ってディスクアクセスするとうまく動作しない場合があるということがわかりました。

また、ターボRの特徴の1つである階層ディレクトリやRAMディスク(どちらもDisk BASIC Ver.2.0の機能)も、この状態では使えません。

そこで、今月からターボRではMSX-DOS2が起動するように改良しています。この場合、CPUはR800でDisk BASIC Ver.2.0になっています。

しかし、高速モードでは速すぎて遊べないプログラム(ファンダムのほとんどの作品がそうです)に行く場合は、CPUをZ80に切り換えて標準モードのスピードで動くようにしています。

小メニューへのもどり方

ファンダムGAMES、FM音楽館、AVフォーラムの小メニューで、それぞれの作品を選び、実行したあと、プログラムをCTRL+STOPで止め、SHIFT+F4(F9)を押します。

run "Type-A. xB

という文字が表示されるので、そのままリターンキーを押します。

すると、軽くディスクアクセスをして直前の小メニューへもどります。

ただし次のような問題があります。

①小メニューのコーナーロゴのグラフィックが消えたり、別のものになったりすることがあります(無害)。

②FM音源を使ったプログラムを走らせたあとは、CLEAR文でメモリの上限を変更するプログラムは正常に動作しません(MSX-MUSICの特性)。大メニューの表示プログラムは、まさにこれにあたるので、FM音楽館の作品から小メニューへもどり、さらに大メニューにもどると、正常に動作しません。このようなときはリセットしてください。

③漢字BASICを使ったプログラムを走らせたときも、正常に動作しません。リセットしてください。

AVフォーラムが1本につながった。見終わるまでちょっとかかるけど、最後まで見てね。

作者には申し訳ないが、付録ディスクのAVフォーラムは連続して作品を紹介していくようにしているため、リプレイ機能のついた作品や、永久ループで無限につづく作品は一部修正している。106~107ページの本誌に掲載してあるプログラムは投稿されたままのものなので、これを自分で打ちこめば、『与作』はスペースキーを押せば何度も木を切り倒すシーンを見せてくれるし、『DANCING色紙』は画面の黒い部分がなくなるくらいまで色紙が舞っていく(これが結構きれい)。こういうことは付録ディスクのAVフォーラムではわからないので、ぜひ掲載されているプログラムも見て欲しい。

⇒106ページ

今月から付録ディスクのBGM選びの場として正式に活動を開始。ジャラララ~ン♪

最後のジャラララ~ンは、今月のBGMになった『爬虫類の為の行進曲』(川村昌史・作)の最初の効果音のつもり。

賛否両論はありますが、付録ディスク用BGMをFM音楽館のオリジナル作品からかってに選んでいくことにしました。72ページのノーツノーツに詳しく書いてありますが、制約のためにBGMにしたくてもできない作品も多く、悲しいです。

それから、編集長によれば、もっとロマンチックなのがいいなとのことですが、選者の音楽性と相いれない可能性も高く、選考システムを分離しようかとの動きもあります。以上、中間報告でした。

⇒本編は72ページから

ファンキーK作グラフィックも見られるし、三国志IIのデータも入った十字軍なのだ。

ファンキーKの描いた歌舞伎(かぶき)ふうのCGが今月のトビラCGだ。やっぱりプロはちがうと思わせる「う~ん」とかうなっちゃうにちがいないぞ。

そして、5月号の『武将風雲録』SLG実力診断テストにつづく第2弾/ 『三国志II』SLG実力診断テストをやってしまうのだ。三国志IIを持っている人はぜひ挑戦してほしい。編集部で用意した超難解なデータからどれだけはやく統一することができるか、というのがこのテストの目的なのだ。

データの解凍はオマケのコーナーで。方法は117ページに掲載のとおり、新しいディスクを用意してぜひ挑戦してほしい。

⇒関連記事は22ページから

ディスクはじまって以来、たくさんのCGが入ったCGコンテストでおじゃる。

イラスト部門2作品、紙芝居部門3作品、教材CG1作品、の計6作品ものCGが見られるCGコンテストでおじゃる。どの作品も力作ぞろいなので、期待していいでおじゃる。解凍方法は117ページのほうで紹介しているのでそれを見ながら作業してたもれ。

解凍作業が終わると自動的にCGコンテスト用のファイラが立ちあがるので、カーソルキーの上下で選択、スペースキーで見たいCGを決定してたもれ。マロのコメントが表示されたのち、スペースキーを押せばいよいよ作品がはじまるでおじゃる。ESCキーを押せば、ファイラにもどってくるぞよ。

⇒関連記事は100ページから

5月号のフォロー

一部のターボRでは、コピーしているときに〝DISK I/O ERROR〟が出てしまいます。以下のようになおしてね。 ①「『あかんべどらごん』のディスクを作るには~」の容量チェックの画面で'CTRL'+'STOP'を押してとめます ②〝LIST 3〟で行3を表示 ③「3 _XCPU(129)」の「129」を「128」に変更 ④〝RUN〟して、あとは画面の指示にしたがってください。他の解凍を必要とするコーナーで、同様の症状が出る場合もおなじようにしてください。

あてましょQ

4月情報号の解答とプレゼント当選者の発表。正解グラフィックは今回も写真のみだ……。

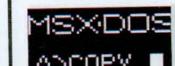
今回もかんたんだったようでハガキがいっぱいとどいた。正解は『ドラゴン・ナイトII』のマリー。モンスターのときはヘイジという名前だったけど、今回は絵から判断して、マリーでなくては不正解とした。

正解者のなかから以下の5名に、エルフさんのご厚意により「ドラゴン・ナイトII特製テレカ」をプレゼントする。⇨〈東京都〉山田遣人〈栃木県〉坂本則正〈兵庫県〉児島輝男、植木輝雄〈大分県〉黒岩剛(敬称略)。

⬆エルフの「ドラゴン・ナイトII」に出演していたマリーが正解だったのねん

COMING SOON

新作ゲームが自分のMSXで楽しめる、超～お得なコーナーなのであーるある。

さてさて、先月から始まった、このコーナー。タイトルからもわかるように、新作ゲームの先取り企画なのである。でもって、今回は『シムシティー』の開発中グラフィックを収録しておいた。この絵は、112～113ページの記事中でも使っている。紹介記事を読みながら、自分のMSXでディスクを立ち上げてみると、なかなかイイあんばいかもしれない。6月発売を目指して開発が進んでいる『シムシティー』の絵を実際に見てちょうだい。

⬆だいぶそれらしくなってきた『シムシティー』なのだ

パソ通天国

91年12月号で掲載して好評だったファイラ、AEGをはじめとする便利ツール集だ。

めんどくさいMSX-DOSがかんたんになったら、という願いをかなえる便利なファイラ『AEG』を収録。そして、漢字表示ツール『NT』や漢字ROMがない人でも漢字が見られる『READDOC』やレトロゲームの『LUNAR RESCUE』も欠かせない。

⇨関連記事は94ページから

MSXView

今月の付録ディスクには、MSXView関連のモノは収録されていません。ゴメンナサイ。

現在、『MSXView』用の"すごいモノ"の準備が着々と進行中だ。しかし、あまりにも容量が大きいために付録ディスクに収録することができないでいる。このスキに投稿すれば、採用される確率は非常に高いはずだ／このチャンスにどんどん投稿してきてくれたまえ。担当者は待っているぞ!!

MIDI

ただ今「MIDI三度笠のテーマ」を制作中のため今月はお休みをいただきます。ゴメン。

まだまだMSXでMIDIを楽しんでいる人が少ないようで、投稿作品がなかなか届かないのが実情です。せっかく手に入れた、MSXというコンピュータ。どうせならいろいろと活用してみるといいと思いますよ。きっと、新しい何かを発見することができるはずです。

⇨関連記事は90ページから

MSXDOS A>COPY

上も左もあやまっているけど、ぼくもついでにあやまっておこうっと。ゴメンナサイ。

毎度、DOSへの入口です。DOSのコマンドでなにかをしたい人のほかに、たんにファイルのコピーをしたい人もここに来てください。

今月号から、DOS1セットに加えてDOS2セットが入りました。したがって、ターボRの場合は、DOS2への入口というわけです。

スーパー付録ディスクQ&A

はよ～ん、Orcです。はい★

えと、注意です。4月号(付録ディスク＃7)までのAVフォーラムのターボR用CPU切換えルーチンは、バグバグです。決して他には使わないでください。5月号のからは大丈夫です。

4月号で多かった質問に、「十字軍とB：がシンタックスエラーで動かないよん」というのがありましたが、"TYPE―C.XB"というファイルを読みこんで普通にセーブしなおせばなおります。でもこの方法はあなたの責任で行ってね。バックアップをとって、それをなおすほうがいいかも。

さて、質問電話で解決しそうにない場合は、そのディスクを編集部まで送ってもらうのですが、そのときには、●あて先に「付録ディスク故障」係と、赤色のペンで明記●ディスクと一緒に、氏名・住所・電話番号・使用機種(メーカー、型番、接続周辺機器なども)・どのようなときにどのようなエラーが起きたのか、を書いた手紙を同封●以上の2点をしっかり守ってください。でないと、対処しきれないこともあります。よろしくね。

ばいび～ん★

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 ＋以降、★はターボR専用プログラムです。♪のついたソフトはMSX－MUSIC(FM音源)に対応。

※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒116ページ

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備　考
スペシャルⒶ	付録ディスクの使い方(P118)	販促用デモ	プリンセスメーカー	RUN－PM　.XB PMFAN　.COM GRDRV　.COM MUDRV　.COM 全24ファイル	プリンセスメーカーのデモを起動するプログラム。DOS 1 上で直接、PMFANを実行しても、デモを見ることができます
COMING SOON Ⓒ	COMING SOON (P112～113)	新作ソフトの開発CG	シムシティー	SIMCITY　.XS5	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム (P35～70)	掲載プログラム	In a forest ●The Iai-giri ●TOWER OF CAN ●3000m障害・改 ●block tower ●The way to Return ☆CHASE!　コブ太くん ●はったおすぞ!! 砕!! キュウリだ!! ☆漢字須駆浪流苦意頭 ●SHOP ★SHOP　ターボR版 ★3D ●A－MAN	FOREST　.FD6 IAIGIRI　.FD6 TOWERCAN.FD6 3000M　.FD6 BLOKTOWR.FD6 W－RETURN.FD6 CHASE　.FD6 HATTAOS　.FD6 SAI　.FD6 KYURI　.FD6 KANJI　.FD6 SHOP　.FD6 SHOP－TR　.FD6 THREE－D　.FD6 THREE－D　.XB A－MAN　.FD6	BASICプログラムです THREE－D.FD6をとりあえず付録ディスクのまま遊ぶためのプログラム
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	スーパービギナーズ講座(P48)	掲載プログラム	●SCREEN 5 用の超簡易線画エディタ	SAMPLE　.SB6	BASICプログラムです
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館 (P72～75)	掲載プログラム	♪仮想敵～FOR～ ♪Run For－ ♪COSMIC RHAPSODY ♪宇宙船 ♪戦闘 ♪タイタンの滅亡 ♪Heart of Fire ♪PALACE OF～	FOE　.FM6 RUNFOR－　.FM6 RHAPSODY.FM6 UTYU－SEN.FM6 FF2FIGHT.FM6 HERA　.FM6 DRACULA　.FM6 PALACEOF.FM6	BASICプログラムです
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム (P106～107)	掲載プログラム	今月の1本『走る子象』 規定部門　お題は「美少女」 自由部門	AV－START AV－JUNE　.AV6 OPEN－GRP.AV6	AV－JUNE.AV6を呼び出すためのプログラムです。BASICから起動する場合は、AV－JUNE.AV6とOPEN－GRP.AV6の2本だけで動きます
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコンテスト(P100～105)	掲載CG	紙芝居部門 「打ち上げ」 「アンクルサム第1話　3人の出会い」 「WINNING RUN」 イラスト部門 「シャイニング」 「ねことねずみ」 CG講座の教材グラフィック	RUN－CG　.XB CG'06－1　.LZH CG'06－2　.LZH	CG'06－.LZHとCG'06－2.LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、117ページをご覧ください
パソ通天国Ⓑ	パソ通天国 (P94～99)	『AGE』新バージョン他	PMext Ver.2.22 AGE Ver.1.02 NT Ver.0.2 READDOC LUNAR RESCUE Ver.0.8	PMEXT222.COM AEG102　.PMA NT2　.PMA READDOC　.BAS LUNAR　.PMA	くわしくは94～99ページをご覧ください
ゲーム十字軍Ⓒ	ゲーム十字軍(P22)	ビッツーによる十字軍トビラCG	――――	KABUKI　.XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方(P120)	ゲームのキャラ当てクイズ	――――	ATE－Q'06　.XP7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
B:Ⓒ	――――	編集後記	――――	B－COLON　.C	付録ディスク用テキストファイルです
オマケⒶ	ちえ熱ののせちゃえいれちゃえ(P45)	読者投稿プログラム	●文字による文字	MOJIMOJI.FS6	BASICプログラムです
	十字軍(P24)	三国志IIのセーブデータ	SLG実力診断用データ	RUN－CRU　.XB SANGOKU2.LZH	三国志IISLG実力診断テスト用参加データ作成用プログラムと、その圧縮データです。解凍する必要があります。くわしくは117ページをご覧ください
MSX-DOSⒶ	付録ディスクの使い方(P120)	MSX-DOS 1、2の基本セット	MSX－DOS 1 MSX－DOS 2	MSXDOS　.SYS COMMAND　.COM MSXDOS2　.SYS COMMAND2.COM	MSX 2／2＋用のMSX－DOS 1 セットと、おもにターボR用のMSX－DOS 2 セットが入っています。ターボRはおもにDOS 2 で、それ以外はDOS 1 で起動しています

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

FAN・CLIP・

ルドルフ、アー・ユー・リアル？

オランダの同人誌『MSX-ENGINE』特派員を待ちながら

機関誌『MSX-ENGINE』。表紙はカラーで中はモノクロ。すべてオランダ語で書かれている

3月中旬のある日の昼、電話に出たテクポリ（おなじフロアに編集部がある）の女の子が「英語しゃべれますよね」といって、ぼくのほうを見た。危険を感じたので正直に「しゃべれないよ」と答えたのだが、「Mファンの読者らしいので、だれか出てください」といって保留状態にしてしまった。このとき、編集部にはぼくを含めて数人いたのだが、だれも出ようとしない。保留状態の赤いランプのまま、国際的な緊張感が高まり、ついに耐えられなくなったぼくは、電話に出てしまった。「はろー」。すると、相手の第1声は、

Do you speak English?

「あ・りとる」「ダレカホカニエイゴワカルヒトイマセンカ」「のー」

相手は、日本語のできるオランダ人で、オランダの同人誌「MSX-ENGINE」（ディスクマガジン『Dragon-Disk』も出している）の編集者ルドルフ・ポール（Rudolf Poels）。用件は、日本でいちばんメジャーなMSX専門誌であるMSX・FANのキタネ編集長にインタビューしたい、ということだった。来日したらまた連絡をくれることになった。

†

ルドルフは3月下旬に日本に来て、ネリマから電話をかけてきた。今度は北根編集長が出た。近くで耳をそばだてていると、「あ・な・た・は、い・つ・が、い・い・で・す・か？」とか「じゃあ、2じね。2じ。ツーピーエム」、「新橋、わかる？　しんばし、よんのじゅうのなな」。終始、北根編集長は日本語で話したが、それでもちゃんと話は通じたらしかった。3月27日金曜日の午後2時に来社する、ということで電話は終わった。

しかし、その日、夜の11時まで待ってても、ルドルフは来なかった。日本語しかしゃべらない編集長にインタビューするのが怖くなったのだろうか。それとも、MマガとMファンとを間違えていたのだろうか。

†

また後日、マイクロキャビンの三曽田氏が『プリンセス・メーカー』の最新サンプルを持ってきたついでに、最近

MSX-ENGINEが出している『ドラゴンディスク』の7号。デモがいっぱい入っている

ヨーロッパの同人誌が取材に来た、という話をしてくれた。ルドルフかどうかはわからなかったが、やはりおなじMSX-ENGINE関係者らしく、新しく入手した資料によれば「KOKUSAIKA」プロジェクトというのをはじめているらしい。

ルドルフという人物がほんとうにいるのかどうか、あの日、なぜ約束を破ったのか、「KOKUSAIKA」プロジェクトとは？、などをきくために、ぼくはオランダに電話をかけようと、ようやくだれもいなくなった編集部でさっきからダイヤルを回している。しかし、ちっともつながらない。

Rudolf,are you real?

写真＝浜野忠夫

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋山口直樹＋渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:（エーコロン）

◆ルドルフ問題について追伸。電話が通じて、MSX-ENGINEの関係者らしき人が出てきた。雲の上を歩くような頼りない英語でなんとか次の情報を得た。①ルドルフ・ポールという人物はたしかにいる　②しかし、この番号にはいない。そして、別の番号を教えてくれた。その番号にまたかけているのだが、またちっとも通じない。呼び出してはいるらしいのだが、やっぱり月曜日から金曜日でないとだめなのだろうか（現在は日曜日深夜）。もう少し情報が確実になったら、この雑誌やディスクマガジンの紹介をやるつもりだ（すでにMマガの1月号で購入方法などが紹介されていたが）◆ところで、ぼくたちはちっとも怒っていない。We are not angry with Rudolf. Please call us again. むしろ、せっかくの国際化の芽をもっと伸ばしたい。MSXの世界を元気よくしたい、と思う気持ちは、どうもMファンもMSX-ENGINEも基本的におなじようだから。さあ、英語の勉強をしよう。

AD★INDEX

次号は、完成した『プリンセスメーカー』の品定めをかねた大特集だ！　6月8日発売　予価980円

ASCII

Powerful View
オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、
誰にも負けないNewバージョン、
MSX View 1.21 新登場!!

PCM機能

DOSコマンド

MSX View

スクリーンセーバー

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21
[エムエスエックス・ビュウ1.21]

MSXView 1.21

MSX turbo R専用

価格9,800円（送料1,000円）

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル（VSHELL）からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ（ViewTED）やグラフィックツール（ViewDRAW/ViewPAINT）を装備。ジョイパッドもサポートした「MSXView 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

■特長：●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
■対応機種：Panasonic FS-A1ST
■パッケージ内容：実行用ディスク（3.5-2DD）/保存用ディスク（3.5-2DD）/OverVIEWディスク（3.5-2DD）/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】 MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円（税込）にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができしだいバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

ViewCALC

MSX turbo R専用 価格14,800円（送料1,000円）

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
■対応機種：Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジ MEM-768

価格30,000円（送料1,000円）

「MSX増設RAMカートリッジ（MEM-768）」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
※注意：MSX2、MSX2+で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です（MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます）。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円（送料サービス）

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX2、MSX2+、MSX turbo Rで使用可能です。

■対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク（20MB、40MB）で動作しますので、お問い合わせください。
▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部（電話03-3486-7114）までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京（03）3486-8080 大阪（06）348-0018 **株式会社アスキー**

T1062053090987 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—09

1992 JUNE 6 情報号
第6巻第6号（通巻63号） 第三種郵便物認可
編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代) (本体951円)